MANUAL
3
D&T
ALPHA
NARUTO RPG

NARUTO
3D&T ALPHA

UMA LIVRE ADAPTACAO DE TIO LIPE "CAVALEIROS"

MAIO DE 2009

CRIADOR
Tio Lipe "Cavaleiros"

CONTATO
fye_seles@hotmail.com

SITES DE REFERENCIA
Blog do Criador da adaptação: http://rpgdocavaleiros.blogspot.com
Inominattus: http://www.inominattus.com
RPG Online: http://www.rpgonline.com.br
Jambô Editora: http://www.jamboeditora.com.br/

PESSOAL QUE COLABOROU COM ESTA ADAPTACAO
Adejan, Bruno, BURPS, Nymous, Raul "Ranma", Rodrigo, Snake, Ziderich, e todo o pessoal que jogou (ou ainda pode está) jogando Naruto Alpha. Muito obrigado a todos mesmos pela idéias malucas e paciência!

PORQUE O LIVRO ESTA EM PRETO E BRANCO?
Porque o livro é grande e tem muitas páginas para serem impressas, o que resulta num gasto excessivo de tinta. Por isso, para facilitar a vida de quem vai imprimir (eu!) é preferível que o livro esteja em preto-e-branco. Além disso, a adaptação se concentra mais no mangá que no Anime, então optei por usar as imagens desta mídia.

AGRADECIMENTOS
Quero agradecer aos portais **Inominattus** e **RPG Online** pela oportunidade de publicar em seus domínios matérias a cerca desta adaptação e por fazê-la conquistar um bom público leitor. Esta é a primeira vez que um texto meu faz tanto sucesso e espero que tenha ajudado várias pessoas com o mesmo. E pra todo mundo que jogou comigo Naruto 3D&T pelo Multiply e que me deu muitas idéias durante e ao longo do RPG. Vocês são os verdadeiros criadores deste livro (eu só fui o escravo que o escreveu XD).

DIREITOS AUTORAIS
Sistema criado para se jogar com **3D&T Alpha**. As regras aqui servem como guia, podendo o Mestre e jogadores modificar, criar novas regras e adaptações. 3D&T é um sistema criado por Marcelo Cassaro e 3D&T Alpha é uma obra publicada pela editora Jambô. O Manual de 3D&T Alpha pode ser baixado de graça diretamente pelo site da editora (http://www.jamboeditora.com.br/editora/3d&t-ma.php).

CAPA

- SUMARIO -

TOMO 1: PERSONAGENS

TOMO 2: CENARIO

TOMO 3: CHAKRA

TOMO 4: JUTSUS

TOMO 1

-PERSONAGENS-

CRIANDO PERSONAGENS

Naruto 3D&T Alpha é uma iniciativa minha, após ter criado uma adaptação de Naruto para as versões antigas do sistema 3D&T, a fim de trazer para todos os leitores e interessados uma adaptação com a máxima fidelidade ao Anime/Mangá e que sirva para ser jogada com os novas regras do Manual 3D&T Alpha.

Nenhum detalhe do Sistema original será mudado para se usar esta adaptação. Desta forma, este material deverá ser usado em conjunto com o próprio 3D&T Alpha, e não isoladamente. Entretanto, percebam ao longo do material que alguns detalhes deverão ser acrescentados e outros levemente adaptados para tornar o sistema mais apropriado a realidade vista em Naruto. Entretanto, estas mudanças não serão graves a ponto de mudar o sistema em si e impedir que se utilize um personagem shinobi num outro cenário que não o de Naruto e que utilize ainda do 3D&T Alpha.

CARACTERISTICAS E PERICIAS

Nenhuma mudança nas Características e Perícias deverá ser feita para se jogar Naruto usando o Alpha. Entretanto, vale destacar a **importância das Características H e R** para o cenário de Naruto, uma vez que eles ditaram os gastos e uso dos Jutsus, as armas mais poderosas dos shinobis.

Entretanto, existem certos detalhes a cerca do mundo de Naruto que podem influência a compra de Perícias ou Especializações. Por exemplo, no mundo dos shinobis existem aqueles que podem controlar e usar marionetes para várias coisas. E quais seriam a Perícia e Especialização mais adequadas para lidar com este tipo de situação? Vejam abaixo algumas Perícias e Especializações mais adequadas para testes particulares do mundo de Naruto:

- **Marionetes:** a Perícia adequada é "Máquinas", onde a Especialização "Pilotagem" serve bem para manobrar uma marionete, "Mecânica" para concertar e "Engenharia" para construir. Veja nos Kits mais adiante para maiores detalhes e na parte que fala sobre os Equipamentos.
- **Jutsus:** não é necessário nenhum teste para se lançar um Jutsu (já adiantado), no máximo um para acertar um alvo específico. Entretanto, o shinobi pode desejar fazer um teste para tentar identificar um Jutsu e suas características. Nestes casos, a Perícia usada será "Ciência" e a Especialização será "Ciências Proibidas".

Outro detalhe a ser destacado é que os Pontos de Magias em Naruto recebem o nome de Pontos de Chakra. Eles possuem as mesmas finalidades dos PM, só mudando a nomenclatura mesmo para se adequar melhor ao cenário. Desta forma, a regra para recuperação de PC é igual a apresentada no Alpha para curar os PM gastos.

Você pode muito bem utilizar a ficha modelo do 3D&T Alpha para jogar Naruto, pois em termos de mudanças de nomes apenas esta é a que existe.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

No 3D&T comum existe uma imensa gama de Vantagens e Desvantagens para a confecção dos mais diversos tipos de personagens e para os cenários mais variados. Entretanto, para o cenário de Naruto muitas delas não se encaixam como Vantagens que todos possam possuir. Desta forma, é preciso definir quais são as Vantagens e Desvantagens que todos podem ter nas suas fichas.

A seguir seguira duas listas explicando perfeitamente bem quais são as Vantagens e Desvantagens liberadas para um RPG de Naruto. Perceba que muitas foram tiradas desta adaptação para que haja um equilíbrio entre o sistema e o cenário. Entretanto nada impede do Mestre implementar outras Vantagens do Alpha na seu jogo, devendo ele avaliar a utilidade da mesma na sua mesa e RPG.

Obs: todo personagem **que for um shinobi** começará sabendo controlar um elemento básico (fogo, terra, ar, água ou raio). Se por acaso o personagem não souber usar Ninjutsus (que é o único tipo de Jutsu que controla algum dos elementos), ou não for um shinobi, aconselhamos que o mesmo adquira a Desvantagem "Elemento não Dominado". Isso acontece devido todo ser vivo no mundo de Naruto ter uma pré-disposição para controlar um elemento. Ele pode até não saber nenhuma técnica que use o seu elemento base, mas tendo ele dominado significa dizer que fica mais rápido para ele aprender as mesmas.

- VANTAGENS UTILIZÁVEIS -

Adaptador (1 ponto)

Aliado (1 ponto)

Alto Controle do Chakra (2 pontos): você tem o dom para controlar o Chakra com total perfeição, podendo usar Jutsus gastando uma quantidade menor de energia. Sempre que usar o Chakra para fazer

Jutsus, não importando o tipo, o personagem terá um decréscimo de 1 PC do seu custo original (deve-se gastar pelo menos 1 PC para se fazer um Jutsu). Este gasto não diminui a quantidade de PV gastos para se fazer um Jutsu (desde que o mesmo cobre o gasto de PV). Personagens com esta Vantagem possuem um dado de H adicional na hora de determinar o tempo de aprendizado de seus Jutsus (ver regra específica na seção de Jutsus). Para termos de exemplo, esta é a Vantagem da personagem Sakura (ela é muito boa na hora de controlar o Chakra, gastando menos energia para fazer os mesmos, além de ser ótima para aprender Jutsus que requeiram maior controle do Chakra).

Aparência Inofensiva (1 ponto)

Arena (1 ponto)

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Boa Fama (1 ponto)

Deflexão (1 ponto)

Dominar Novo Elemento (1 ponto cada): todo shinobi tem a predisposição para controlar um dos cinco elementos principais. Dominar outro elemento diferente do seu inicial requer pontos extras e um valor mínimo em Habilidade. Só é possível dominar um segundo elemento com um valor de H maior que 3, um terceiro com 4 e assim por diante. Por isso é tão difícil dominar todos os elementos.

Elementalista (1 ponto cada): só vale para os cinco elementos de Naruto (fogo, ar, terra, ar e raio).

Genialidade (1 ponto)

Genjutsu – GEN (2 pontos): você foi treinado especial para manipular a mente das outras pessoas, usando de Jutsus baseados em ilusões. Comprando esta Vantagem o shinobi poderá aprender e lançar todos os Genjutsus. Ver a lista específica par maiores detalhes.

Jutsus (4 pontos): você foi treinado em todas as artes shinobis com perfeição, sendo capaz de aprender e lançar todos os quatro tipos de artes que existe. Comprando esta Vantagem equivale ao shinobi possuir todas as seguintes Vantagens: Genjutsu, Ninjutsu, Taijutsu, Técnicas do Chakra.

Jutsu Irresistível (1 a 3 pontos): é mais difícil resistir aos seus Jutsus. Funciona igual a Vantagem "Magia Irresistível" do Livro 3D&T Alpha.

Inimigo (1 ponto cada)

Ligação Natural (1 ponto)

Memória Expansiva (2 pontos): continua igual ao descrito no Alpha, mas com um pequeno detalhe acrescido. Os personagens que tenham esta Vantagem também podem aprender novos Jutsus com mais facilidade (divida pela metade o cálculo final de dias de treino para o Jutsu), e poderá interromper o treinamento pelo tempo que desejar e quantas vezes quiser.

Mentor (1 ponto)

Ninjutsu – NIN (2 pontos): você foi treinado na arte mais geral e importante para os shinobis, que são os Ninjutsus (técnicas ninja). Comprando esta Vantagem o personagem poderá aprender e lançar todos os Ninjutsus. Ver a lista específica par maiores detalhes (percebam que os Ninjutsus possuem várias listas separadas, pois eles possuem custos, tipos e requisitos diferenciados).

Pacto de Sangue (1 ponto): você firma um pacto com uma espécie de animal para convocá-lo em auxílio. Ver *Kuchiyose no Jutsu* na seção dedicada aos Ninjutsu e a própria seção dedicada aos Pactos para maiores detalhes.

Parceiro (1 ponto cada)

Patrono (1 ponto): todo shinobi que ainda esteja ligado a uma Vila deve possuir esta Vantagem. Shinobis servem militarmente a uma vila e ganham salários e missões das mesmas, ao mesmo tempo em que apoio bélico.

Poder Oculto (1 ponto)

Pontos de Chakra Extras (1 ponto cada): funciona igual a "Pontos de Magia Extra", mudando apenas a nomenclatura. Em Naruto PM é chamado de Chakra, ou Pontos de Chakra (PC).

Pontos de Vida Extras (1 ponto cada)

Reflexão (2 pontos)

Resistência a Jutsus (1 ponto): igual a "Resistência a Magia", só mudando a nomenclatura.

Sentidos Especiais (1-2 pontos)

Taijutsus – TAI (1 ponto): você foi treinado nas artes ofensivas e de combate físico dos shinobis. Comprando esta Vantagem o shinobi poderá aprender e lançar todos os Taijutsus. Taijutsus são poderes mais simples que os Genjutsus e Ninjutsus, pois não necessariamente utilizam Chakra para serem feitos, podendo o personagem optar por gastar PV's. Isso torna o custo dos mesmos menor, ao

mesmo tempo em que muitos Taijutsus cobraram Vantagens Especiais denominadas de Estilos para poderem ser aprendidos e lançados (o que efetivamente aumentaria o seu custo caso esta Vantagem custasse o mesmo que NIN e GEN). Ver a lista específica par maiores detalhes.

Técnicas do Chakra – CC (1 ponto): você treinou o suficiente nas artes básicas do Controle do Chakra, sendo capaz de aprender as Técnicas do Chakra. Comprando esta Vantagem o shinobi poderá aprender (com o devido gasto de Pontos de Experiência) técnicas baseadas em Controle do Chakra. Veja a lista específica para maiores detalhes.

Tiro Múltiplo (2 pontos)

- DESVANTAGENS UTILIZÁVEIS -

Assombrado (-2 pontos)

Baixo Controle do Chakra (-2 pontos): você é um total *baka* na hora de controlar o Chakra para fazer Jutsus ou Técnicas do Chakra. Sempre que gastar Chakra para fazer qualquer coisa (mesmo não sendo Jutsu), o personagem deverá gastar 2 PC adicionais para o que estiver fazendo. Para termos de exemplo, esta é a Desvantagem que o personagem Naruto possui (ele é muito ruim para controlar seu Chakra, sempre gastando muito PC sem necessidade na hora de fazer um Jutsu).

Código de Honra (-1 ponto cada): acrescente o seguinte código. *Código do Shinobi:* sempre cumprir a sua missão, mesmo ao custo da própria vida.

Deficiência Física (0 a -2 pontos)

Devoção (-2 pontos)

Elemento não Dominado (-1 ponto): você ainda não foi capaz de dominar o seu elemento base. Para tanto você precisa treinar até consegui-lo (o tempo para ganhar 1 Ponto de Personagem e apagar esta Desvantagem equivale ao treino para dominar o elemento).

Fúria (-1 ponto)

Incapaz de Transformar Chakra (-2 pontos): você treinou nas artes shinobis, mas não é capaz de transformar sua energia física para criar Chakra e lançar Jutsus complexos, como Genjutsus e Ninjutsus. Em regra, o personagem não poderá NUNCA aprender a usar Genjutsus e Ninjutsus, mas nada o impede de ter Técnicas do Chakra e Taijutsus. Como o personagem não é capaz de lançar NIN, ele ganhará automaticamente a Desvantagem "Elemento não Dominado", não ganhado pontos por isso. Para termos de exemplo, esta é a Desvantagem que o personagem Rock Lee possui.

Insano (0 a -3 pontos)

Má fama (-1 ponto)

Maldição (-1 ou -2 pontos)

Modelo Especial (-1 ponto)

Monstruoso (-1 ponto)

Nukenin (-1 ponto): você era um shinobi de uma das Grandes Vilas, mas acabou traindo a mesma e agora se tornou foragido. Seu nome está na lista negra do mundo dos shinobis e é perseguido por quem antes foi seu aliado de luta. Shinobis nesta condição perdem o Patrono que possuíam com a Vila, mas eles podem adquirir outro dependendo das suas escolhas ao longo do RPG (gastando pontos para isso).

Ponto Fraco (-1 ponto)

Protegido Indefeso (-1 ponto cada)

Vulnerabilidade (especial)

- VANTAGENS E DESVANTAGENS DESNECESSÁRIAS -

Muitas Vantagens e Desvantagens foram retiradas da lista original de 3D&T, como se pode observar lendo as listas acima. Entretanto, você pode está se pergunto por que algumas bastante "comuns" também foram excluídas. Pois bem, algumas destas Vantagens e Desvantagens são totalmente desnecessárias para um jogo de Naruto, diminuindo assim o gasto do jogador na hora de criar a sua ficha. Leia abaixo o motivo para que algumas Vantagens e Desvantagens fossem retiradas das listas acima e entenda como você poderá possuí-las, só que por outros métodos.

Aceleração: já existe um poder que tem a mesma função.

Ataque Especial: retirado para incentivar a compra de Jutsus.

Imortal: a imortalidade em Naruto é algo que vem sendo buscado por vários vilões. Ela é algo que poderá ser obtido dependendo da campanha, mas nunca inicialmente e sempre será algo complicadíssimo de se conseguir.

Invisibilidade: existe ou pode-se criar um Jutsu pra isso.

Levitação: existe ou pode-se criar um Jutsu pra isso.

Membros Elásticos: existe ou pode-se criar um Jutsu pra isso.

Paralisia/Parasita: existe ou pode-se criar um Jutsu pra isso.

Riqueza: o dinheiro é obtido por meio de missões e todos ganham com uma bem feita. Desta forma, é desnecessário gastar pontos com esta Vantagem. Entretanto, ela poderá ser bem aplicada para NPC's, principalmente os que não são shinobis e são muito ricos. Tudo vai depender da campanha em questão.

Separação/Telepatia/Teleporte: existe ou pode-se criar um Jutsu pra isso.

Torcida: a não ser que o Mestre esteja fazendo uma campanha de "zoação", é completamente proibido ter esta Vantagem. Não há lógica alguma que um shinobi, um ser furtivo e das sombras, ser caçado e vangloriado por um bando de fãs malucos e inspiradores. Entretanto, não se pode impedir que a aparência majestosa do personagem atraia bandos de admiradores alucinados nos momentos casuais do RPG.

Ambiente especial: está bloqueado para os personagens, mas pode ser bem aplicado para NPC's.

Dependência: bloqueado, mas em casos extremos e para vilões poderosos, o Mestre poderá permitir o uso desta Desvantagem.

Fetiche: de certa forma, todo shinobi possui essa desvantagem (representada na forma de selos para a realização de alguns Ninjutsus e Genjutsus), mas não chega a ser tão grave e nem se aplica a todos os Jutsus, o que torna desnecessária a sua existência.

Inculto: não é há como ser um shinobi sendo Inculto (é preciso muito estudo e saber falar!). Desta forma, pode ser comprado apenas por NPC's.

Poder Vergonhoso: já existe ou podem-se inventar poderes deste tipo.

Poder Vingativo: existem Jutsus que funcionam desta forma (conhecidos como Kinjutsus), e que geralmente são de grande poder.

Vantagens Únicas: bem, não existem raças além dos humanos em Naruto, mas o Mestre poderá criar coisas meio "abomináveis" se assim desejar, o que não impede que ele coloque em seus jogos fantasmas, zumbis, esqueletos, feras sobrenaturais e o que mais couber (desde que seja plausível e MUITO bem justificado).

– DANDO VANTAGENS AOS SEUS JOGADORES –

Atenção Mestres de 3D&T, não apenas Naruto ou Alpha! Você acha justo cobrar pontos por Vantagens que todos deveriam possuir? Não? Então acompanhe meu raciocínio. Pense que você está fazendo um RPG de Naruto onde todos os jogadores terão personagens Genins. Isso significa dizer que, em termos de história e cenário, todos se formaram na academia e agora são shinobis plenos, mesmo que ainda precisem aprender muitas coisas antes de saírem sozinhos em missões. Desta forma, todo Genin começa o RPG com um NPC ao seu lado (ou PC mesmo, dependendo dos casos) que irá ajudá-los e ensiná-los nas suas novas funções, que são os senseis! E senseis não são o mesmo que Mentores no 3D&T Alpha? Se todo mundo vai TER que começar com a Vantagem Mentor, porque cobrar isso dos jogadores? E digo o mesmo para Patrono! Todo mundo que é shinobi em Naruto, pelo menos a princípio, segue as leis e está submetido as ordens de uma Vila, que o financia para fazer missões. Desta forma, por que cobrar dos jogadores que eles paguem pela Vantagem Patrono?

Cientes disso, agora releiam minha pergunta: você AINDA acha justo cobrar pontos por Vantagens que todos deveriam possuir? Veja bem, para seguir um modelo mais "genérico" de criação de personagens, ou seja, esperando que não haja sempre shinobis envolvidos no RPG (de personagens a NPC's), muitas Vantagens antigas e novas que todo shinobi deveria ter foram listadas nos parágrafos anteriores. Desta forma, o Mestre fica ciente de quantos pontos um shinobi "ganha" para ser um shinobi, e o quão forte ele é em relação a pessoas comuns do mundo.

Assim sendo, pense que ser um shinobi é como se o personagem possuísse um Kit que o fornece Vantagens como Patrono, Mentor, e as Vantagens relacionadas aos Jutsus. Veja maiores regras mais adiante.

KITS OU MODELOS DE PERSONAGENS

Os Kits são algo próximo de "classes" de personagem, ou modelos básicos de personagem que podem ser seguidos para criar um determinado tipo de personagem. Eles servem para auxiliar jogadores e Mestres na hora de criar personagens, não devendo necessariamente ser utilizados. Entretanto, é visível que o uso deles ajuda bastante na hora de criar os personagens. Entenda-os também como kits profissionais.

Antes de apresentar os Kits em si, vou mostrar para vocês uma sugestão de pontuação inicial para cada classificação shinobi (veja maiores detalhes sobre a Classificação Shinobi no Tomo 2 que faz referência ao Cenário). Vou fazer isso porque alguns Kits a seguir cobram que o personagem possua certa classificação

shinobi. Vendo por este ângulo, ao longo da sua vida o personagem poderá apresentar Kits diferentes, mas não perderá os benefícios que obteve só porque mudou seu foco de atuação.

Em geral, os personagens começam sendo **Genins** (é muito chato ser um aluno da academia, mas nada impede o Mestre narrar um RPG que comece tão de baixo), possuindo uma quantidade de pontos inicial que varia de 6 a 8 pontos. Após eles temos os **Chuunins**, que são shinobis mais experientes e que podem atuar como líderes de pelotões (mas ainda não podem ser senseis de times Genins). Em geral Chuunins são construídos com 9 a 11 pontos. Então temos a última classificação oficial dos shinobis que são os **Jounins**. Eles são shinobis bastante experientes e que já podem liderar times de Genins, sendo geralmente construídos com 12 a 14 pontos. Existem outras classificações, mas não há necessidade de entrar em detalhes neste momento.

- **Shinobi (qualquer):** todo personagem de Naruto que for um shinobi e servir uma Vila deve possuir este Kit obrigatoriamente. Para poder tê-lo o personagem deverá começar o RPG com as Vantagens Mentor e Patrono, estando ligado a sua Vila de origem e tendo sempre a sua disposição seu sensei (seja você um Genin ou um Jounin formado. Entretanto, nada impede que o Mentor tenha morrido em missão). Requer qualquer classificação shinobi. Este Kit é o básico para todo shinobi, exceto os Nukenins.
- **Divisão de Treinamento (Chuunin):** são shinobis que se tornaram professores das academias e que hoje estão ensinado e formando o futuro de suas Vilas. Além de terem o kit Shinobi, eles precisam conhecer todos os tipos de Jutsus (Vantagem Jutsus ou comprar individualmente cada uma) para pode ensinar seus alunos. É necessário também que o personagem possua a Perícia Ciência completa.
- **Divisão de Mensagens (Chuunin):** são shinobis dedicados ao trabalho de receber e enviar mensagens importantes das suas Vilas. Eles precisam ser peritos em Armadilhas e Ciências Proibidas (Especializações de Perícias), para poder identificar todo tipo de coisa que as mensagens que chegam até eles podem possuir e, enfim, passar as mesmas aos seus superiores. Eles também precisam possuir a Especialização Falsificação para avaliar fraudes e confeccionar mensagens e pergaminhos falsos. É um trabalho geralmente dedicado aos Chuunins, deixando os Jounins de lado para praticarem outras funções.
- **Divisão de Criptografia (Chuunin ou Jounin):** são shinobis especializados na arte de resolver mistérios que envolvam as palavras ou mesmo confeccioná-los. Dentro das Vilas, o mensageiro (falado acima) recebe a mensagem e a passa para os seus superiores. Entretanto, se ela estiver criptografada, ela é enviada imediatamente para o setor de criptografia onde poderá ter seu código decifrado. Os criptógrafos são muito importantes nas Vilas, pois muitas das mensagens enviadas devem ser protegidas por códigos a fim de evitar espionagem. Os criptógrafos devem possuir a Perícia Idiomas para exercer a sua função.
- **Divisão Médica (Chuunin ou Jounin):** de longe a divisão mais complexa em termos de conhecimento. A arte médica dos shinobis é um ramo complexo e que requer altos níveis de controle do Chakra. Os médicos passam geralmente por um treinamento de 3 meses a 1 ano para aprender tudo aquilo que necessitam para, enfim, se tornarem verdadeiros curandeiros. Eles precisam possuir obrigatoriamente a Perícia Medicina, além de uma Técnica de Chakra conhecida como “Transferir Chakra” (ver maiores detalhes no Tomo 4). Geralmente esta é uma função de Jounins e muitos deles não saem das Vilas, cuidando especificamente de doentes e acidentados no hospital local. Entretanto, em algumas Vilas, por vezes é obrigatório levar para algumas missões pelo menos um shinobi com habilidades médicas.
- **Divisão de Policiamento (Chuunin ou Jounin):** são shinobis responsáveis por policiar as Vilas, seja fazendo rondas ou punindo pequenos criminosos (sempre há um ladrão metido a besta que faz besteira dentro da Vila). Não há algo específico que estes shinobis devam possuir, mas eles precisam ser poderosos o suficiente para garantir a segurança de suas Vilas. Geralmente são Chuunins.
- **Divisão de Investigação (Jounin):** são shinobis que dedicam seu tempo a caçar foragidos ou avaliar procedimentos de guerra, auxiliando os trabalhos do Kage (líder da Vila). É obrigatório que todo shinobi investigador possua a Perícia Investigação. Aconselha-se também que estes shinobis possuam um bom domínio de Genjutsus, mas isto não é obrigatório.
- **Divisão de Interrogatório (Jounin):** são shinobis que geralmente geram arrepios até nos shinobis mais influentes e poderosos. São especializados quase que unicamente em Genjutsus (devem possuir a Vantagem GEN ou Jutsus), e altamente treinados na arte do interrogatório e da intimidação (precisam possuir estas Especializações). Em geral eles costumam comprar a Perícia Manipulação completa, mas não é obrigatória. Eles costumam sair em missões de espionagem ou ficar dentro das vilas interrogando prisioneiros de guerra e usando de tortura com seus Genjutsus para arrancar informações importantes.

- **ANBU (Jounin):** são os assassinos profissionais das suas Vilas, geralmente possuindo nomes diferentes em cada uma delas (o nome “ANBU” é usado em Konoha). Eles são espiões profissionais e grandes assassinos, geralmente trabalhando em missões solo. É obrigatório para todo ANBU possuir a Vantagem Ninjutsu (eles são grandes mestres neste tipo de Jutsus), e a Perícia Crime. Somente a elite e os mais poderosos podem ser um ANBU.
- **Manipulador de Marionetes (qualquer):** trata-se de shinobis especializados em usar marionetes para combater seus oponentes. São originários da Vila de Suna, e altamente caçados pela mesma Vila quando não são de lá (um personagem que não for de Suna e que saber usar marionetes ganhará Má Fama automaticamente – pelo menos com esta Vila – caso seja visto por outro shinobi da Vila e este sobreviva para contar história). Todo manipulador precisa possuir as Especializações Pilotagem (para manipular as marionetes. Como elas voam e podem carregar o usuário, o personagem precisa ter noção de deslocamentos aéreos), Mecânica e Engenharia (para concertar e construir marionetes respectivamente). Por vezes o shinobi possui a Perícia Máquinas completa, mas não é obrigatório. Shinobi de qualquer classificação poderá usar de marionetes, desde que seja ensinado e possua uma boa justificativa para tal (veja maiores detalhes ver parte que fala dos Equipamentos).
- **Nukenins (qualquer):** eles são shinobis que abandonaram suas Vilas e se tornaram foragidos, acabando muitas vezes cometendo crimes para sobreviver ou por gosto. Todos eles devem possuir a Desvantagem Nukenin (só ganham pontos por ela se já começarem o RPG sendo foragidos), e podem ser especialistas em qualquer coisa. Em geral Nukenins adquirem a Desvantagem Má fama, mas não é obrigatório.
- **Especialista em Taijutsu (qualquer):** são personagens que se especializaram nas técnicas corporais dos shinobis. Eles devem possuir a Vantagem Taijutsu e pelo menos uma das Vantagens Especiais dos Taijutsus que são os Estilos (ver parte dedicada aos Taijutsus no Tomo 4 para maiores detalhes). Especialistas em Taijutsus geralmente gastam muitos pontos em Força e Resistência para terem muitos PV e causarem uma boa quantidade de dano. Eles geralmente não se especializam em nenhum outro tipo de Jutsu.
- **Combatente não shinobi (nenhuma):** este é o kit dedicado ao personagem que não é um shinobi. Desta forma, ele não precisará comprar obrigatoriamente as Vantagens Patrono e Mentor, e da mesma forma não deverá jamais aprender alguma Vantagem relacionada a Jutsus (exceto se ele tiver sido ensinado de alguma forma na arte dos Jutsus, mas isso deverá ser bem justificado na história do mesmo). Como não é um shinobi, o combatente não possui classificação alguma, podendo ser criado da forma que desejar. Ele ainda poderá ter quaisquer Vantagens do Alpha, mesmo as que foram retiradas desta adaptação por não se encaixarem com personagens shinobis (veja bem, dependendo do RPG o mestre poderá criar NPC’s com poderes diferenciados, mas que não são necessariamente Jutsus. Seja como for, NÃO EXISTE magia além dos Jutsus no mundo de Naruto, ficando vetado comprar qualquer Vantagem Mágica normal do Alpha).

JUTSUS

Não vamos entrar em detalhes aqui sobre os Jutsus, ficando a cargo do Tomo 4 falar exclusivamente sobre eles e mostrar as diversas listas que existem. Seja como for, para criar a ficha do personagem é necessário definir com quantos Jutsus o mesmo começará o RPG. Confira ao personagem 2 Jutsus iniciais para cada Vantagem de Jutsus que o mesmo possua. Desta forma, se o personagem começar com as Vantagens Taijutsus e Técnicas do Chakra, ele terá uma quantidade inicial de Jutsus igual a 4 (2 para cada Vantagem). Já o personagem que possua a Vantagem Jutsus, que equivale a possuir todos os 4 tipos de Vantagens de Jutsus, começará com 8 Jutsus iniciais.

Existem algumas Vantagens, como Mentor e Patrono (que todo shinobi de Vila possui) que conferem uma quantidade inicial extra de magias. Esta quantidade continuará valendo para esta adaptação de Naruto, o que significa que todo Shinobi iniciante começará automaticamente com 6 Jutsus extras somente devido as suas Vantagens obrigatórias.

Agora esta adaptação poderia dizer para vocês que existe certos Jutsus que são básicos e que todo shinobi iniciante deveria começar possuindo. De fato há uma lista de Jutsus simples, mais especificamente Ninjutsus simples, que todo shinobi deveria possuir (não necessariamente todos eles, mas pelo menos alguns). Entretanto, como pode ser muito bem percebido no Anime/mangá de Naruto, existem alguns personagens que não dominam técnicas básicas shinobis, e nem mesmo usam Ninjutsus. Desta forma, não será proposta aqui uma lista de Jutsus simples que todos os shinobis deveriam ter, pois ela já existe na própria lista de Ninjutsus. É imensamente aconselhado ter alguns deles, mas não se deve cobrar necessariamente que os personagens possuam todos (ou mesmo algum!). Também vale lembrar que há Técnicas do Chakra que são bem simples e que todo shinobi deveria possuir, mas estas seguem a mesma linha de raciocínio anterior.

Por fim, em Naruto 3D&T não há uma forma de limitar os Jutsus que os personagens podem lançar ou aprender (tipo o que é apresentando no capítulo de Magias do Alpha, onde o personagem mago não pode lançar magias que custem em PM mais do que o 5 vezes o seu valor de H). Na verdade existem duas formas de controlar que o personagem possua qualquer Jutsu. A primeira é algo que o próprio personagem pode superar ao longo do RPG ou durante a sua criação que são as Vantagens dos Jutsus. Um personagem que não possua a Vantagem Taijutsu não poderá aprender Jutsus daquele tipo, e assim por diante. E a segunda forma se limita ao fato de que o personagem precisa treinar durante um tempo o Jutsu que deseja aprender (além de ter que ser ensinado. Ninguém pode aprender um Jutsu do nada, a não ser que o personagem esteja criando o Jutsu em si). Devido este tempo que é preciso ser gasto no aprendizado do Jutsu, o Mestre poderá controlar dentro do próprio RPG a linha temporal a fim de evitar que os personagens tenham tempo demais livre para aprender certos poderes complexos demais. Os cálculos de tempo de aprendizado variam com o Rank do Jutsu e serão apresentados no Tomo 4.

EQUIPAMENTOS

Quem conhece o Anime/mangá de Naruto sabe o quão essencial podem ser os equipamentos. Entretanto, este o conceito de equipamento foi extramente simplificado no 3D&T e a palavra quase se tornou um tabu. Exageros a parte, é fato que o 3D&T Alpha NÃO usa equipamentos.

Então como trazer a tona equipamentos especiais que só vemos no mundo de Naruto sem prejudicar a lógica criada no Alpha? Simples, é só usar os equipamentos especiais de Naruto como se fossem Itens mágicos. Estes equipamentos incluem bombas, pergaminhos, medicamentos, assessórios e outras coisas mais. Abaixo serão apresentados alguns destes equipamentos e o custo destes em PE.

Entretanto, vale lembrar um detalhe. Em geral estes equipamentos são cedidos aos personagens pelo Patrono que possui, ou seja, pela Vila. Eles sedem alguns destes equipamentos em quantidades limitadas e para serem usados unicamente em uma dada missão. Ou seja, se um time de alguma Vila for para uma missão, o Mestre deve ceder a cada participante da mesma uma quantidade de bombas e acessórios de cura e, se ao fim da missão sobrar alguma coisa, estes serão devolvidos ao controle geral da Vila. É lógico que o Mestre não deve ceder para todo missão todo tipo de equipamento especial, mas ele não precisa ser "casquinha" e dá uma tarja explosiva para o time inteiro. Seja como for, estes itens devem ser dados aos jogadores, não comprados por eles.

Nukenins e Equipamentos: agora uma dúvida pode surgir na cabeça daqueles que leram o parágrafo acima: e os Nukenins? Os shinobis foragidos não possuem uma Vila para lhes fornecer equipamentos. Então como eles conseguem o que possuem? Bem, existem várias possibilidades. A primeira é roubando de shinobis que lhe foram caçar e acabaram sendo derrotados. A segunda é ele possuindo um contratante que lhe forneça o material (o que seria outro Patrono). A terceira é ele, ao fugir da Vila, traçar um plano de levar o máximo que puder consigo. Uma outra forma seria ele encontrando (pode-se encontrar artefatos por aí e o mundo de Naruto também possui suas preciosidades perdidas).

Entretanto, percebam que o que estou dizendo se aplica apenas para os equipamentos especiais citados abaixo. Isso quer dizer que se o nukenin ataca com kunais, shurikens ou espadas, estes tipos normais de equipamentos não cobram gastos dele. Como se pode entender do próprio 3D&T, estes tipos mundanos de armas já estão representados na ficha do personagem a partir de suas Características.

- ARMAS E ARMADURAS ESPECIAIS -

No mundo de Naruto também existem alguns itens especiais e com características únicas, mesmo que sejam bastante raros e alguns extremamente poderosos. Considere a regra normal do Alpha para criar Armas e Armaduras mágicas com características especiais, mas evite liberar bônus que não sejam adequados para o RPG ou para o cenário em si. Tente ser racional e ponderado nas suas escolhas.

- EXPLOSIVOS -

Ativar pergaminhos pode ser feito da maneira convencional. (pavio, fogo, etc), ou a distancia gastando-se 1 de Chakra. Ativar o pergaminho à grandes distâncias (20 metros, por exemplo) basta apenas saber o lugar exato do pergaminho. As bombas não precisam de Chakra para ser ativadas, apenas o impacto com o solo já o faz (jogada de ataque normal para arremessar o explosivo). Caso o shinobi deseje fazer com que uma bomba ative-se longe de sua mão ou sem impacto, ele precisará fazer um gesto simples com uma das mãos (selo de mão Kai, "liberar") e gastar um ponto de Chakra.

O usuário poderá ser alvo de suas próprias bombas ou pergaminhos caso esteja dentro do raio de ação das mesmas. Quando uma bomba explode, ela é gasta. Geralmente alguns explosivos são fornecidos aos shinobis quando eles vão para alguma missão.

Bomba de Fumaça: trata-se de uma nuvem de fumaça que fica sobre uma única área fixa. As pessoas que estiverem dentro desta área ficarão cegas e é impossível ver quem está dentro da área. A nuvem tem uma duração de 5 turnos. A bomba explode num raio de 3 metros. **Custo:** 3 PE. **Dano:** Químico.

Bomba de Veneno: a bomba de fumaça pode ser adaptada para liberar veneno na forma de gás. Não é preciso fazer um teste de acerto (apenas sendo necessário ter um PdF suficiente para alcançar a vítima), mas os alvos terão que fazer um teste de R senão receberão por turno um dano contínuo de -1 PV (2d turnos de duração). A bomba explode num raio de 3 metros. **Custo:** 5 PE. **Dano:** Químico.

Bomba de Luz: trata-se de um pergaminho ou uma pequena bomba de luz que atrapalha e confunde os adversários. Para ambas, as vítimas expostas à explosão de luz devem fazer um teste de R ou ficarão 1+1d turnos cegas. A bomba explode num raio de 9 metros. **Custo:** 5 PE; **Dano:** Químico.

Granada: uma espécie de explosivo compacto muito usado com marionetes. Detona com o impacto. Sua FA será igual a PdF+H+2d. A bomba explode num raio de 3 metros. **Custo:** 5 PE; **Dano:** Fogo.

Pergaminho Explosivo: é um tipo de armadilha clássica dos shinobis. Trata-se de um pergaminho simples com o *Kanji Hi*, ou "Fogo", escrito nele. O usuário só pode colocar um pergaminho por Kunai ou Fuuma Shuriken, e um para cada metro de Kousen ou corda. Sua FA será igual a PdF+H+2d. Sua vantagem em relação a granada é que ele não precisa ser arremessado, podendo ser detonado a distância (alcance máximo para detonação igual ao dobro do alcance com PdF). A bomba explode num raio de 3 metros. **Custo:** 8 PE; **Dano:** Fogo.

Pergaminho Explosivo Maior: é um pergaminho maior e que causa uma grande explosão em área. Funciona da mesma maneira que um pergaminho explosivo normal, mas sua FA será igual a PdF+H+2d+2. A bomba explode num raio de 6 metros. **Custo:** 12 PE; **Dano:** Fogo.

- ACESSÓRIOS -

Incremento de Adrenalina: é um produto de utilização duvidosa e raramente usado e distribuído entre os shinobis devido a contra indicação. Trata-se de uma solução injetável de adrenalina que aumenta temporariamente a H e a F em 1 ponto e permite que o usuário lute além da morte (até -5 PV). Tem uma duração de uma hora, o que causa fadiga e deve-se rolar um teste R para não perder um ponto de R durante o resto do dia. **Custo:** 10 PE.

Incremento de Sangue: é um produto que não é fácil de conseguir e só é liberado para shinobis médicos para apoiá-los nos primeiros socorros a pacientes. É uma pílula que aumenta a quantidade de sangue de vítimas, mantendo-as vivas até o momento de serem tratadas com maior atenção. Fornece para cada hora 1 PV por R e +1 em testes de R. É aconselhável a ingestão de apenas uma dessas pílulas, pois ela pode fazer a pessoa se sentir mal. Para casos de ingestões simultâneas ou após o término do efeito da pílula anterior, deve-se testar R para evitar que a pessoa desmaie. **Custo:** 15 PE.

Kousen: é uma típica corda de nylon ou aço extremamente resistente (15 metros de corda). Tem diversas utilidades. **Custo:** 1 PE.

Máscara de Gás: uma simples e eficiente máscara que protege de respirar venenos. Fornece mais +1 em testes de R contra venenos que são inalados pela respiração. **Custo:** 3 PE.

Pergaminho de Selamento: trata-se de um pergaminho que varia de tamanho conforme o tamanho daquilo que se deseja comportar. É usado para selar Jutsus que estejam afetando um ambiente (Jutsus baseados em energia apenas. Ilusões não podem ser armazenadas), ou para selar segredos de Jutsus. Dois exemplos do Anime/mangá: o pergaminho secreto que Naruto rouba do Hokage no primeiro capítulo e de onde ele aprende o *Kage* e *Tajuu Bushin no Jutsu*; o pergaminho onde Jiraya sela o *Amaterasu* de Itachi quando este e Kizami foram atrás de Naruto ainda na primeira fase da história. Estes pergaminhos podem comportar os ensinamentos de um Jutsu, o que substitui um sensei na hora de calcular o tempo de aprendizado, ou podem guardar dentro de si algum Jutsu (geralmente *Kuchiyose*). Se for o último caso, o shinobi deverá gastar a quantidade de Chakra necessária para criar o Jutsu em questão na hora que criar o pergaminho. Este Jutsu será então ativado sem gastar os PC de quem o utilizar (quando liberado o pergaminho ficará em branco e não poderá ser utilizado novamente). Para ativar um pergaminho destes é preciso apenas ler e gastar uma ação simples (como se fosse um ataque). Para criar um pergaminho destes é preciso gastar os PE necessários e fazer um teste de H, mas apenas se possuir a Especialização Ciências Proibidas. **Custo:** 5 PE (quando tem ensinamentos de um ou mais Jutsus. Pode ter vários, é só caber no papel) ou tantos PE quanto for os PC do Jutsu que se ponha no mesmo (regra normal de pergaminhos apresentado no Alpha, isso quando se deseja comprá-los. Aqui serve para criar também).

Pergaminho Transportador: trata-se de um pergaminho onde o personagem pode carregar coisas. Existem de três tamanhos: pequeno (dá pra levar no bolso), médio (tamanho de uma espada pequena), e grande (carrega nas costas). Os pergaminhos não possuem um limite de quantidade daquilo que se está carregando, sendo mais limitado ao tamanho e variedade do que se transporta. Entenda que no pergaminho deverá ser escrito com runas e selamentos o *kanji* daquilo que ele comporta. Se o pergaminho não for muito grande, o mesmo não será capaz de carregar aquilo que se deseja. O que for posto no pergaminho ficará nele até ser retirado. Para se retirar ou colocar qualquer coisa do pergaminho é preciso gastar 1 PC. Este pergaminho pode ser criado com um teste de H, mas apenas se o criador possuir a Especialização Ciências Proibidas e gastando-se os Pontos de Experiência que o mesmo cobra (só gasta se o pergaminho for criado). É muito utilizado para transportar dinheiro, pertences pessoais e marionetes. **Custo:** 5 PE.

Pílulas de Ração: essas pílulas vêm em um pacote contendo três unidades e são usadas em missões que necessitam percorrer grandes distâncias em longos dias de viagem, poupando carregar grandes quantidades de comida e perder tempo caçando. Ela gera uma falsa sensação de satisfação alimentícia por 3 longos dias, mas não repõe a comida ignorada. Por isso, após o efeito passar, o personagem sofre -1 de dano temporário na sua R (também diminui a quantidade de PV e PC), devendo comer muito e descansar um dia inteiro para poder recuperar-se. Pacote com 3 unidades. **Custo:** 30 PE.

Pílulas de Soldado: algumas missões exigem muito dos shinobis, sendo necessário o uso de meios que aumentem a quantidade de energia espiritual que cada um possui. Estas pílulas acrescentam mais +5 no total de Chakra por um total de 72 horas, cancelando todos os efeitos de fadiga e exaustão. Atenção: essa pílula só pode ser engolida uma vez, pois os efeitos não são cumulativos. Outra coisa também é que ela não recupera o Chakra, apenas aumentando a quantidade total do mesmo que o personagem pode utilizar. Pacote com 3 unidades. **Custo:** 30 PE.

Shinobi *Com-Device*: a tecnologia em Naruto ainda não descobriu as armas de fogo, mas há métodos para a comunicação de grupos de ação bastante evoluídos. Um deles é um pequeno rádio comunicador que possui um alcance de 3 quilômetros e aproximadamente 35 diferentes freqüências de sintonização. É comum que grupos shinobis possuam para cada membro a fim de poderem preparar emboscadas e se comunicar mais facilmente. **Custo:** 15 PE.

MARIONETES

O Anime/mangá de Naruto apresentou uma forma bem inusitada de arte shinobi: o controle de marionetes.

Em si, marionetes não passam de armas. Entretanto, diferentemente de armas convencionais, as marionetes são tanques ambulantes de armas ocultas e impregnadas com venenos mortais. Além disso, o manipulador de marionetes geralmente é um shinobi fraco fisicamente e péssimo lutador de curtas distâncias, sendo um total dependente da sua arte e habilidade.

Para se manipular uma marionete é preciso que o shinobi domine o Ninjutsu *Kugutsu no Jutsu* (ver lista de Ninjutsus Gerais no Tomo 4). Aprendida a técnica, ele poderá usar os diversos tipos de marionetes que existem.

Entretanto, vale lembrar que a prática do uso das marionetes é exclusiva dos shinobis da Vila de Suna. Não que isso impeça o mestre permitir que um personagem de Konoha possa ser um manipulador de marionetes, entretanto ele deve também associar esta permissão com a aplicação de alguma Desvantagem social (aconselhamos Má fama com a Vila de Suna inteira. Alguém roubou uma das artes secretas da vila? Temos que matá-lo, e logo! Isso pode até ser usado como um elemento adicional da trama do RPG).

Obs: toda marionete voa! Opa, calma, isso não quer dizer que toda marionete possuía de graça a Vantagem Vôo. O que acontece é que o Ninjutsu que se usa para controlar uma marionete lança sobre ela algo como uma capacidade de flutuação. Desta forma, toda marionete pode se deslocar pelos ares sem problemas. Entretanto, veja que marionetes grandes são pesadas demais para que alguns shinobis sejam capazes de fazê-las voar.

Características de uma marionete: 3D&T é um sistema que presa pela simplicidade e acrescentar ao mesmo armas é o mesmo que seguir o caminho oposto. O que dizer então de marionetes que são tanques armados até os dentes? Para a nossa sorte, o Alpha nos trouxe uma forma bem fácil de construir e adquirir marionetes: é só tratá-las como Aliados!

E como eu faço para criar efetivamente uma marionete? Simples: marionetes são Construtos, mais especificamente Mechas. Desta forma, as marionetes serão tratadas como personagens e deverão possuir uma ficha própria. Sendo personagens Construtos, marionetes possuem todas as imunidades e peculiaridades da Vantagem Única, além de poderem comprar Vantagens e Desvantagens inerentes a sua condição de máquina (veja as mesmas no livro do Alpha). Eles são classificados como Mechas, pois não passam de ferramentas que são controlados pelos outros, ou seja, toda marionete possui H 0 (sua H será igual a de quem a está manipulando).

Mas e como eu defino a quantidade de pontos que uma marionete possui? Simples, é só usar a mesma regra que está descrita na Vantagem Aliado, ou seja, a marionete terá um ponto a menos que o

personagem. Desta forma, se o personagem desejar ter mais de uma marionete, o mesmo só precisará pagar a Vantagem Aliado novamente (deve-se comprar a Vantagem uma vez para cada marionete que o usuário possua). Agora, se vocês lerem a regra dos Mechas, verão que eles são descritos como máquinas grandes. Para marionetes esta regra não é válida, o que permite aos personagens terem marionetes pequenas, médias ou grandes (que dá até para montar em cima). Marionetes não poderão ter proporções maiores que estas, pois fica impossível controlar as mesmas.

Definida quantos pontos uma marionete possui, é chegada a hora de fazer a ficha da mesma. Toda marionete poderá gastar na sua ficha pontos em 4 Características: F; R; A; e PdF. A H da marionete será a mesma que a do seu manipulador. Ou seja, na hora de calcular a FA da marionete o jogador deverá somar sua H com a F/PdF da marionete, além do 1d normal do teste. Todas as marionetes possuem armas embutidas dentro de si, não havendo gasto adicional algum por elas. Entretanto, estas armas não irão conferir bônus algum a FA da marionete. Além disso, o veneno que a marionete possuir em suas armas deverá ser comprado a parte e adicionado em suas lâminas antes do combate (desta forma não falaremos de venenos aqui).

Se o jogador deseja que sua marionete seja resistente, é aconselhado que compre vários pontos de R. Toda marionete possui uma quantidade de PV e PC que será calculada da mesma forma que para um personagem normal. Quando uma marionete tem seus PV zerados, ela estará totalmente destruída e precisará ser concertada após a batalha (ver regra normal de **Reparos** no Alpha na parte onde fala da Vantagem Única: Construtos). Os PC de marionetes representam algo próximo de carga, munição ou o que for. Desta forma, o usuário de uma marionete não poderá usar os PC da marionete para fazer seus próprios Jutsus. Os PC das marionetes geralmente são usados para fazer Ataques Especiais ou outros efeitos da própria marionete.

Vantagens e Desvantagens: comprada as Características, o jogador poderá investir nas Vantagens. Como já foi dito antes, o 3D&T Alpha já apresenta uma boa lista de Vantagens e Desvantagens que apenas máquinas podem ter, e estas são aplicáveis as marionetes. Entretanto, fique ciente de que marionetes não podem possuir muitos pontos de Desvantagem e nem poderes especiais (como Teleporte e coisa assim), senão elas fugiram do cenário de Naruto. Limite a quantidade de pontos que elas podem acumular com Desvantagens (um valor sugerido é -3 pontos no máximo), ou mesmo a quantidade pontos de personagem que elas possuem (ao invés de no máximo 12, você pode limitar para 8. Fique a cargo do Mestre).

Vantagem Ataque Especial: marionetes não possuem Jutsus, mas podem comprar a Vantagem Ataque Especial para poder fazer ataques mais poderosos. Digamos que uma marionete possua uma bomba dentro de si. Este ataque será feito usando PdF normalmente, mas a bomba só causará um dano adicional e afetará uma grande área se a mesma for um ataque especial.

A regra desta Vantagem continua a mesma que a vista no livro do Alpha. Entretanto, serão apresentados abaixo alguns ataques especiais já "feitos" para ajudar na hora de criar suas marionetes. Estes ataques apresentados a seguir não podem ser melhorados ou depreciados, ou seja, trate-os como se fossem magias prontas que as marionetes podem ter. O custo apresentado entre parênteses é o custo em pontos de personagem para poder adquirir o ataque especial.

Veja abaixo uma lista dos possíveis Ataques Especiais.

- **Abraço de Urso (1 ponto):** a marionete possui em seus braços lâminas voltadas para si que causam dano quando ela consegue agarrar alguém. Confere +2 na FA no teste de agarrar, e o que passar da FD da vítima será aplicado na forma de dano contra a mesma. A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra..

- **Armadilha de agulhas (1 ponto):** a marionete será capaz de lançar de algum ponto do seu corpo uma cápsula carregada com agulhas que afetarão uma área de 6 metros de raio no ponto de alcance do ataque (alcance calculado com o PdF da marionete). FA = PdF+H+1d+6. A marionete gastará 2 PC para fazer esta manobra.
- **Armas ocultas (1 ponto para cada arma oculta):** a marionete possui alguma arma dentro de si que está extremamente escondida ou está num local completamente inesperado. Sempre que atacar um oponente pela primeira vez com aquela arma, o manipulador ganhará +1 na sua FA e o defensor perderá sua H na FD (o ataque é considerado surpresa). Esse Ataque não pode ser combinado com outros ataques (ou seja, só valerá para ataques normais). A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra.
- **Ataque de peças soltas (2 pontos):** a marionete poderá se desmontar temporariamente e atacar uma vítima com uma chuva de armas saindo de cada parte de seu corpo. Este tipo de ataque confere +4 na FA da marionete. A marionete gastará 2 PC para fazer esta manobra.
- **Campo de força (2 pontos):** a marionete possui dentro de seus braços um dispositivo que acumula Chakra do manipulador temporariamente e cria uma barreira protetora contra ataques. O campo de força fornece +4 na FD da marionete e só poderá ser usado se a marionete permanecer parada. O manipulador gastará 1 de Chakra para liberar este efeito, e a marionete gastará 2 PC para fazer esta manobra.
- **Garras aprimoradas (1 ponto):** as armas embutidas na marionete serão mais afiadas e poderosas que o normal. O FA da marionete será F+H+1d+2. A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra.
- **Lâminas de Chakra (1 ponto):** a marionete possuirá no seu interior armas que poderão ser impregnadas com o Chakra do usuário. Estas armas terão uma FA igual a F+H+1d+2. A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra.
- **Lançador de bombas (2 pontos):** a marionete é capaz de lançar de algum ponto do seu corpo bombas (sejam elas de luz ou fumaça), ou explosivos (causarão o mesmo dano de pergaminhos explosivos, mas terão uma forma circular como de uma bomba convencional). A marionete gastará 2 PC para fazer esta manobra. Ver Equipamentos para maiores detalhes.
- **Lançador de membro (1 ponto por membro):** a marionete é capaz de lançar um dos seus membros na direção dos oponentes como se fosse um projétil. A FA será igual a PdF+H+1d+2. A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra.
- **Lançador de kunais (1 ponto):** a marionete terá em algum lugar do seu corpo um lançador de Kunais. Este lançador acrescentará um bônus de +2 na FA da marionete. A marionete gastará 1 PC para fazer esta manobra.
- **Lançador de rede (2 pontos):** a marionete possui dentro do seu peitoral uma rede que é capaz de prender até uma criatura de tamanho médio (uma pessoa ou duas crianças). Este lançador de rede terá um bônus de +2 na FA para agarrar suas vítimas. A marionete gastará 2 PC para fazer esta manobra.
- **Prisão da morte (2 pontos):** a marionete possui um compartimento dentro do seu peitoral grande o suficiente para comportar uma pessoa adulta. Ela ganhará um bônus de +2 na FA para tentar prender a vítima lá dentro. Uma vez presa, a vítima não poderá tentar fazer nada. Este mesmo compartimento possui algumas pequenas fissuras por onde lâminas podem entrar e matar a vítima presa (a vítima não terá sua H na FD). A marionete gastará 3 PC para fazer esta manobra.
- **Sopro do dragão (3 pontos):** a marionete libera um jato de chamas contra uma área em forma de linha a sua frente (retângulo de 2 metros de altura e largura e profundidade variando com o alcance do PdF da marionete). O FA deste ataque será igual a PdF+H+6. A marionete gastará 3 PC para fazer esta manobra.

Construindo sua própria marionete: o personagem pode, durante o RPG, construir sua própria marionete, ou melhorá-la. Para construir uma marionete é preciso pagar pela Vantagem Aliado e gastar 2 horas trabalhando nela para cada ponto que a marionete possua na sua ficha. O personagem só poderá construir uma marionete se possuir a Especialização Engenharia (não precisa fazer testes).

Em regra, as marionetes ficam mais fortes quando o seu manipulador também fica, seguindo o modelo proposto pela Vantagem Aliado. Entretanto, uma marionete não ganhará um ponto adicional na sua ficha “do nada” só porque o personagem investiu um ponto de personagem em si próprio. Por serem máquinas, elas não evoluem naturalmente, precisando receber uma melhoria. Para fazer esta melhoria o personagem deve testar H -1 (pode usar Especialização Mecânica ou Engenharia) e gastar 1 hora. Esta é uma regra opcional apenas, não sendo preciso usá-la. Se o Mestre quiser simplificar, basta dizer que o personagem melhorou sua marionete após o combate ou coisa assim.

CLAS E LINHAGENS

Naruto é um cenário onde há vários tipos diferentes de shinobis. Cada vila possui um elemento como especialidade, além de shinobis dos mais diferentes tipos. Estas variações de shinobis muitas vezes se dá devido a eles serem de clãs diferentes.

Os clãs em Naruto são famílias de shinobis que possuem uma ligação sangüínea entre si. Esta ligação de sangue faz com que os shinobis de um mesmo clã possuam a mesma pré-disposição para determinado tipo de técnicas, Jutsus e elemento. Entretanto, o maior poder dos clãs está no fato de alguns deles possuírem uma capacidade especial conhecida como ***Kekkei Genkai*** (ou Linhagem de sangue, ou linhagem avançada).

As *Kekkei Genkais* são poderes únicos que apenas shinobis do mesmo clã podem desenvolver. Estes poderes podem varia de Jutsus exclusivos a capacidades únicas, como as famigeradas capacidades oculares (*Doujutsus*). Existem vários tipos de *Kekkei Genkais* e alguns clãs são famosos justamente por sua capacidade especial.

Dentro das maiores Vilas Shinobis sempre há pelo menos um ou dois clãs com poderes assim. Já as Vilas menores podem chegar a ter um ou outro clã com uma *Kekkei Genkai*, mas é raro. Devido as guerras entre as vilas, boa parte das *Kekkei Genkais* foram extintas juntamente com seus clãs. Em muitas destas guerras os shinobis destes clãs eram postos na linha de frente graças ao seu poder massivo, o que acelerou o processo de destruição dos mesmos. Em outros casos, guerras civis começaram dentro das vilas devido ao preconceito que pode ser gerado contra um clã que possua uma *Kekkei Genkai*. Algumas destas capacidades são tão poderosas, misteriosas e malignas que a própria vila pode desejar bani-la do mundo.

Existem alguns shinobis foragidos (*nukenins*) que pesquisam e buscam por *Kekkei Genkais*. Como os Jutsus se estendem para todos os ramos do conhecimento humano, é muito provável que existam aqueles capazes de estudar o sangue de alguma vítima, poder este o suficiente para clonar um sangue impregnado com Kekkei Genkai. Desta forma, sempre que um membro de um clã que possua uma *Kekkei Genkai* é morto, seu corpo é cremado para que o mesmo não revele os segredos do seu clã.

A seguir seguirá uma lista de clãs importantes que apareceram em Naruto. Não serão citados todos os clãs que já surgiram por motivos de falta de informações mais detalhadas ou devido ao fato de não serem os clãs mais indicados para os jogadores. Ainda assim, este texto poderá não está completo sendo plausível o próprio mestre completar as informações que nele faltarem.

Lembrando que *Kekkei Genkai* é algo de nascença, por tanto o jogador deverá tê-la assim que estiver criando sua ficha. Além disso, cada clã só possui uma única Linhagem Avançada, não podendo ter duas. Você deve ter percebido também que algumas Vantagens e Desvantagens foram retiradas da lista geral. Estas Vantagens retiradas podem muito bem ser aplicadas para a criação de novas *Kekkei Genkais* e clãs. O jogador e mestre devem sentar e analisar cada caso, verificando o custo de cada *Kekkei Genkai* nova criada.

Obs: *Kekkei Genkais* devem ser compradas como se fossem Vantagens!

CLA ABURAME

Vantagem Clã Aburame (1 ponto)

O clã Aburame, da Vila Oculta da Folha, é um clã quase que secreto, além de ser um dos menores clãs de sua Vila. Eles possuem umas das práticas mais estranhas no mundo shinobi: no momento do nascimento de um de seus filhos, eles fazem com que a criança entre em contato com insetos especialmente capazes de consumir Chakra, chamados de *Chikkai*, formando assim um pacto entre as espécies, gerando um mutualismo.

A criança, logicamente, crescerá para ser um shinobi e aprenderá a domar os insetos do seu corpo, tornando-os armas, enquanto que os insetos usam seu corpo como ninho e consomem diariamente parte do seu Chakra para viver. À medida que o Aburame vai aprendendo novos Jutsus relacionados com os insetos, ele ganha um maior domínio sobre os mesmos.

O shinobi é capaz de dar ordens básicas aos insetos, desde que eles sejam capazes de cumpri-las. Eles podem pegar algo (em grupo, logicamente), apontar direções (eles possuem sentidos aguçados), levar o usuário a algum lugar

específico. A imaginação é o limite para a utilidade dos mesmos. A complexidade da ação ditará o custo em Chakra que os insetos consumiram em troca. Desta forma, sempre que shinobi ordenar aos insetos algo, eles consumirão 1 de Chakra para fazer a tarefa. Se for uma ação prolongada, a mesma consumirá mais Chakra.

Os insetos podem voar 10 metros por turno e andar pela terra ou debaixo dela 5 metros por turno. Eles não se afogam, mas não podem entrar na água. Estes insetos são capazes de escavar apenas pequenos túneis onde só cabe uma única pessoa. Por fim, os insetos desta espécie possuem um faro aguçado. As fêmeas liberam um tipo de feromônio poderosíssimo que pode ser captado por machos da espécie num raio de um quilômetro.

CLÃ AKIMICHI

Vantagem Clã Akimichi (0 ponto)

O clã Akimichi, da Vila da Folha, é um clã de tradição de sua Vila, e é um dos maiores (mas ainda não chega a ser tão importante como outros). Todos os integrantes homens de seu clã geralmente se tornaram shinobis e lutaram pela sua vila.

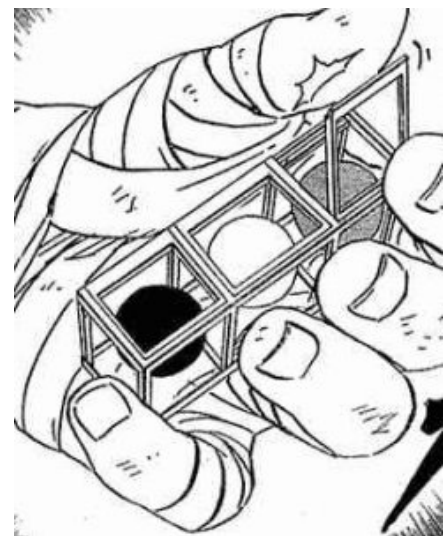
Uma característica que todos os membros deste clã possuem são os corpos "roliços" (eles são gordinhos), mas não tente chamá-los assim. Eles odeiam escutar que são gordos e podem ficar mortalmente ofendidos por serem chamados assim (pelo menos durante alguns minutos).

Entretanto, o fato deles serem gordos ajuda bastante na sua especialidade. Eles são detentores de um estilo próprio de Taijutsu e Ninjutsu que envolve técnicas que aumentam partes do seu corpo. Desta forma, eles usam o peso massivo que estas técnicas os propiciam momentaneamente para literalmente "esmagar" seus adversários.

Ver descrição dos Jutsus de Kekkei Genkais para saber mais sobre os Jutsus do clã Akimichi. Apenas membros do clã podem aprender estas técnicas.

Além disso, o clã Akimichi é famoso por seus comilões e ótimos cozinheiros. Por serem bons na manipulação de alimentos, associados com as artes medicinais de seus amigos do clã Nara, eles foram capazes de desenvolver pílulas de ração especiais conhecidas como ***Hyourogan***. Estas pílulas possuem três colorações (verde, amarela e vermelha), onde cada uma libera um efeito especial para o shinobi, mas o custo é extremamente caro. As *Hyourogan* nunca devem ser vendidas e somente podem ser usadas pelos membros do clã Akimichi. Se um jogador desejar possui uma delas e for deste clã, o mestre só deverá líber um trio dessas pílulas por arco de História (não é por sessão!), quantidade essa não acumulável. Essa liberação também só poderá acontecer se os membros mais graduados do clã permitir que o personagem use as pílulas. Não é possível combinar os efeitos das pílulas (os benefícios da pílula mais poderosa sobrepujarão os da mais fraca).

Veja abaixo os efeitos das *Hyourogan*:

- **Pílula verde:** ao ingerir a pílula, o shinobi receberá bônus de +4 na F, R e A durante 3 turnos. Os Pontos de Vida e Chakra do shinobi aumentarão retroativamente e o gasto deles enquanto o efeito da pílula estiver valendo não retirará do valor original. Exemplo: *Chouji ingere a pílula verde. Ele receberá os benefícios e fará um Taijutsu que retire 3 dos seus PV's. Quando o efeito da pílula acabar, os 3 PV's que ele perdeu para fazer o Taijutsu não serão descontados de seu valor original, uma vez que eles foram gastos com a energia adicional que a pílula o forneceu.* Entretanto, se Chouji não fizer nenhuma ação enquanto a pílula estiver ativa, os PV e PC extras recebidos sumirão completamente. Ou seja, eles não curam os valores anteriormente perdidos pelo personagem. Após o efeito da pílula passar, o personagem perderá 3 PV como efeito colateral.
- **Pílula amarela:** ao ingerir a pílula, o shinobi se tornará um personagem de Escala de Poder ***Sugoi*** durante 3 turnos (aqui vale uma regra especial: a quantidade de PC do usuário TAMBÉM aumenta temporariamente). As mesmas regras da pílula verde valerão aqui. Após o efeito

da pílula passar, o personagem perderá 5 PV como efeito colateral e deverá ser bem sucedido num teste de R para evitar desmaiar.

- **Pílula vermelha:** ao ingerir a pílula, o shinobi receberá uma carga massiva de poder que acelerará o metabolismo de gordura do seu corpo acentuadamente (o mesmo perderá algo próximo de 30 quilogramas). Em troca desta perda de massa corporal, o personagem será considerado temporariamente um personagem da Escala ***Kiodai*** (aqui vale uma regra especial: a quantidade de PC do usuário TAMBÉM aumenta temporariamente). O Chakra no seu corpo é tamanho que ele começará a fluir envolta do personagem na forma que represente seu estado de espírito e alma. Quando o efeito da pílula passar, o personagem terá seus PV zerados e cairá inconsciente. Ele terá apenas sua R normal horas de vida e precisará ser tratado imediatamente. Caso ele receba dano durante o efeito da pílula e seus PV cheguem a ficar negativos, ele deverá fazer um teste de R por hora para evitar morrer automaticamente (limite de tempo igual a R do personagem em horas). O efeito da pílula durará 3 turnos.

CLA HYUUGA

Vantagem Clã Hyuuga (2 pontos)

O clã Hyuuga, da Vila da Folha, é um dos maiores, mais influentes e poderosos de sua vila. Ele tem sua origem nos primórdios da fundação da vila, sendo um dos clãs fundadores da mesma. Na época da fundação era um clã pequeno em relação aos dois maiores, mas foi ganhando seu espaço lentamente com disciplina e determinação. Hoje em dia é o maior clã dentro de Konoha, possuindo um bairro inteiro para as suas famílias. Possui muitos membros shinobis, sendo poderosos tanto militarmente quanto politicamente (seus membros mais antigos e aposentados do serviço de shinobi atuam como anciões em Konoha).

- ESTRUTURA INTERNA -

Devido ao seu alto grau de disciplina, os Hyuugas possuem cercas capacidades únicas. A primeira coisa a se destacar no clã é a sua organização interna. Existe dentro do próprio clã uma subdivisão em duas famílias: a ***Souke*** e a ***Bunke***.

A *Souke* é conhecida por ser a família principal, ou a família primária. Eles são os regentes do clã perante a sociedade de Konoha e são eles que tomam todas as decisões políticas e militares importantes. Fazendo uma comparação a estruturas de poder, eles seriam algo como os nobres do clã. A *Bunke* é conhecida por ser o ramo secundário da família. É na *Bunke* que ficam os criados dentro do próprio clã, os peões de combate e os subservientes. Eles seriam algo como os vassalos do clã.

Por causa dessa divisão interna, o clã Hyuuga chegou a possuir algumas disputas internas pelo poder nos primórdios de sua fundação. Desta forma, para poder manipular os *Bunke* sem a possibilidade de haver problemas internos, a *Souke* criou um método de selamento amaldiçoado permanente ligado a mente dos membros da *Bunke* a fim de controlá-los. Este selo é feito na testa de toda criança da *Bunke* quando ela completa algo próximo de 3 a 5 anos de idade e jamais poderá ser tirado. Assim, toda vez que um membro da *Bunke* tentar agir de forma desonrosa, o membro da *Souke* desacatado poderá, com apenas um selo de mão, fazer o membro mal educado sentir dores de cabeças terríveis. Não há como se defender disso e a dor é tão intensa que paralisa completamente a vítima. Esta maldição é tão poderosa que, se assim desejar, o membro da *Souke* poderá matar o membro da *Bunke*.

Em termos de regras, o Hyuuga que for da *Bunke* ganhará uma Maldição pesada (Desvantagem Maldição: *Bunke*), mas que fará o custo para ser Hyuuga diminuir em apenas 1 ponto. O membro da *Bunke* conseguirá resistir a tortura mental durante no máximo o dobro do seu valor de R turnos seguidos (mínimo de 1 turno). Ele ficará completamente paralisado enquanto estiver sendo torturado. Um *Souke* pode torturar apenas um *Bunke* por vez. Ele não gastará nada para fazer a tortura, mas precisará fazer uma ação completa para tal (requer concentração).

- CAPACIDADES ÚNICAS -

O clã Hyuuga é um clã de poderosos e dedicados lutadores de Taijutsu, que possuem um estilo próprio conhecido como *Jyuuken*. Devido a fama de possuir o mais poderoso Estilo de Taijutsu e por seus fortes shinobis, o clã é amplamente conhecido no mundo inteiro (todos os membros do clã possuem a Vantagem Boa Fama automaticamente).

Outra característica marcante nos Hyuuga são os olhos. Sua retina é algo único e visivelmente perceptível. É a marca dos Hyuuga, o que os torna facilmente identificável. Seus olhos são de uma coloração lilás bem clara e eles não possuem íris alguma. Desta forma, todos os Hyuuga possuem o mesmo olhar peculiar (seus olhos conferem aos Hyuuga a Desvantagem Maldição leve: Marcado, pois todos que verem os olhos de um Hyuuga o identificarão automaticamente).

Mas os olhos dos Hyuuga não se limitam a ser apenas uma marca chamativa. Neles reside o poder da linhagem avançada **Byakugan**, também conhecida como "Olhos Brancos". O Byakugan é um poder único que fornece ao seu usuário a capacidade de enxergar o Chakra de uma pessoa, além de uma série de benefícios que serão listados abaixo. Entretanto, para receber todos os benefícios do Byakugan, o shinobi precisará ativar o seu poder (requer uma ação padrão), sendo necessário gastar 1 de Chakra para cada 3 turnos por ponto de Resistência:

- Visão telescópica e 360º: sua capacidade de visão ultrapassa o limite humano podendo focar em objetos que seriam antes impossíveis. Seu limite de visão é de 1 quilômetro, no qual se pode focalizar tudo neste raio de ação como se estive ao lado do objeto. Entretanto, o objeto ou coisa observada será visto como se o usuário estivesse encarando-o de onde está, na mesma posição na qual se encontra, e não de um ângulo completamente diferente da sua visão. Além disso, o Byakugan possibilita que o usuário enxergue tudo a sua volta num ângulo de 360°.
- Visão de Raio-X: sua visão possui a grande capacidade de atravessar objetos sólidos e pessoas, o que lhe permite ver os *Tenketsus* (são os pontos espalhados por todo o corpo do ser vivo por onde é liberado o Chakra consumido) e as linhas de Chakra do corpo humano. Esta visão é pré-requisito para a utilização das técnicas especiais do clã Hyuuga, o estilo *Jyuuken*. Seu limite de raio-X é 10 metros, logo você não conseguira enxergar muita coisa além dos 10 metros.
- Visão Aguçada: quando ativado, o Byakugan fornece ao usuário a Vantagem Visão Aguçada.
- Ver Chakra: o usuário não apenas vê os *tenketsus*, também pode observar o Chakra dos oponentes e Jutsus, e como eles se comportam. Isso é útil para várias aplicações, como descobrir se selos estão ativados, se pessoas estão sob efeitos de Genjutsus, como parar certos Jutsus ou equipamentos a base de Chakra, dentre outras aplicações.

A visão perfeita dos usuários do Byakugan só possui uma falha. Na sua visão de 360° há um ponto cego de 15º que vai direto a base da sua espinha. Este ponto cego é o único defeito do Byakugan e é desconhecido por pessoas de fora do seu clã (até mesmo algumas pessoas do clã desconhecem este fato, só notando tardiamente).

Para achar o ponto cego do Byakugan é necessário ficar dois turnos completos e sem ser interrompido observando o Hyuuga se esquivar de ataques em área ou múltiplos projeteis (mínimo de dois ataques à distância com vários projéteis em cada ataque). Então, rola-se um teste de Habilidade. Falhar invalida a procura completamente, tendo que ser recomeçada do zero.

Os Hyuugas que forem atacados no seu ponto cego perderão o seu valor de Habilidade na FD.

CLÃ INUZUKA

Vantagem Clã Inuzuka (2 pontos)

O clã Inuzuka, da Vila Oculta da Folha, é um pequeno clã dentro da sua vila. Os Inuzuka entraram recentemente em Konoha, ainda sendo poucos numerosos. Entretanto, eles já possuem uma força militar importante dentro da vila, principalmente no que diz respeito a shinobis rastreadores.

Este clã é conhecido por possuírem ligações com os cães, usando-os como parceiros. Além disso, eles se vestem de forma bem "selvagem", usando roupas com muito couro animal (características que herdaram de seus tempos como tribo isolada de caçadores). Uma coisa que todos os Inuzuka possuem também são tatuagens vermelhas em suas faces, as quais eles têm muito orgulho de possuir, mas que os tornam facilmente identificáveis (Desvantagem Maldição leve: Marcado).

Desde cedo, em torno dos 6 ou 7 anos, os jovens Inuzukas recebem um animal canino para treinarem como parceiros animais (mesmo que o Inuzuka no fim não se torne um shinobi, ele também possuirá um parceiro animal). Lobos e cachorros são os mais comuns, mas de outras espécies são possíveis (desde que caninas).

Em termos de regra, o Inuzuka possui as seguintes Vantagens: Aliado, Parceiro e Ligação Natural (todas com o seu cão ou lobo). Além disso, devido a sua proximidade com o mundo dos cães, o shinobi acaba por desenvolver a Vantagem Sentidos Especiais: Faro Aguçado (vide Vantagem com mesmo nome para maiores detalhes), e ainda pode comprar a Perícia Animais gastando apenas 1 ponto. O cão terá uma ficha feita com a mesma regra de Aliado e poderá possuir os Taijutsus exclusivos do clã, assim como o seu dono.

A relação do Inuzuka com o seu animal é de extremo afeto e companheirismo. Eles farão praticamente tudo junto e nunca desejarão se separar um do outro. Devido essa ligação afetiva e por um motivo que os próprios Inuzukas ainda não entendem muito bem, seus animais acabam crescendo muito, chegando ao ponto de ser possível montar em cima de um deles como se fossem cavalos. Além disso, seus parceiros possuem uma vida muito mais longeva do que a de qualquer outro animal da sua espécie, podendo chegar a praticamente 40 anos!

CLÃ KAGUYA

Vantagem Clã Kaguya (2 pontos)

O clã Kaguya, da Vila Oculta da Névoa, foi um clã muito pouco explorado no mangá de Naruto, tendo apenas como representante o personagem Kimimaro. Entretanto, o Anime conseguiu expandir as explicações a cerca do mesmo de uma maneira não-oficial, mas que acabou sendo aceita como a verdadeira pelos fãs.

- HISTÓRIA -

O clã Kaguya era um clã de alta influência dentro da sua vila, sendo um dos responsáveis pela consolidação da Vila da Névoa como ela era conhecida na época das grandes guerras shinobis. Por ser um clã de guerreiros fervorosos, seus shinobis sempre se destacaram nas fileiras frontais das batalhas da Névoa.

Entretanto, com o fim da Terceira Guerra Secreta shinobi (aproximadamente alguns anos antes do ataque da Kyuubi em Konoha), que foi a última grande guerra conhecida, as Vilas mergulharam numa época de relativa paz. Os membros mais ativos do clã Kaguya não gostaram nem um pouco de serem "colocados de lado", uma vez que sua única utilidade era para guerrear, e deram início a um conflito contra toda a Vila da Névoa. Resultado: o clã foi massacrado e muitos poucos sobreviventes restaram.

- CAPACIDADES ÚNICAS -

Os membros do clã Kaguya são especialistas em Taijutsus, devido eles serem guerreiros natos. Além disso, eles possuem uma linhagem avançada extremamente poderosa conhecida como ***Shikotsu Myaku***. O shinobi deste clã poderá controlar todos os ossos do seu corpo, replicá-los ou mesmo aumentar a calcificação deles, deixando-os mais rígidos e resistentes. Ele ainda pode torná-los armas mortais e pontiagudas capazes de destroçar qualquer coisa. É considerada a Linhagem avançada ofensivo-defensiva perfeita. Como se não fosse o suficiente, os Kaguya desenvolveram um Estilo de Taijutsu próprio que utiliza de sua linhagem avançada para o combate.

O shinobi poderá investir 1 de Chakra para criar uma couraça defensiva na sua pele que o protegerá contra dano conferindo um bônus de +2 na FD (bônus de armadura). Esta proteção irá perdurar na pele do personagem por até seu valor em R turnos (sustentável).

De forma semelhante, o shinobi poderá controlar a formação de seus ossos e tirar de dentro de si ossos resistentes e afiados como armas. Os ossos poderão simular Kunais ou Katanas, mas terão um bônus na FA de +2 por serem ainda mais afiados que as armas normais. Para criar uma arma com os ossos é necessário um turno (a não ser que o shinobi possua a Vantagem Adaptador. A demora significa uma troca de tipo de dano) e o gasto de 1 PV e PC, e estas armas irão durar tanto quanto um osso normal (ou seja, serão permanentes e só deixaram de existir quando entrarem em decomposição). Não há limite para a quantidade de armas que o shinobi poderá criar. Existem outras formas de criar armas com os ossos, entretanto elas serão descritas nos Taijutsus do próprio clã.

Todos os ossos criados pelo shinobi sairão de dentro dele. Entretanto, o shinobi poderá optar por estender os ossos além do seu corpo e fazê-los investir contra um alvo como se estivessem vivos. Nestes casos, o personagem deverá investir 1 PV e 2 PC. Os ossos saíram do corpo do shinobi na direção de um alvo qualquer, estendendo-se como se fossem plantas que estão crescendo rápido demais. A "vinha" de ossos poderá se esticar 10 metros por turno e uma vez alcançado o alvo causará um ataque de corte com

uma FA igual a F+H+1d+4. Se o shinobi preferir, ele poderá ao invés de causar dano tentar prender em seus próprios ossos a vítima (teste de agarrar com mesmo FA). A vítima presa só conseguirá sair da prisão com um teste bem sucedido de F -1. O shinobi ainda tem a opção de fazer seus ossos investir e voltarem para dentro do seu corpo automaticamente, poupando assim o gasto de 1 PV. Nesta condição, o FA do ataque será igual a F+H+1d+2, dano por corte, e terá um alcance máximo de 5 metros (e não poderá agarrar a vítima).

Caso o jogador deseje criar novas formas de utilizar os ossos de sua linhagem avançada, o mesmo deverá conversar com o Mestre e pensar qual seria a melhor forma de criar aquela nova utilização. Aconselha-se criar novas utilizações dos ossos na forma de Taijutsus do Estilo do clã. Entretanto, se o Mestre assim permitir, a utilização poderá ser como as citadas acima. Nestes casos, sempre que um criar os ossos o personagem deverá gastar uma pequena quantidade em PC. Se os ossos se desprenderem do corpo do personagem de forma permanente, deverá haver um gasto em PV.

CLÃ NARA

Vantagem Clã Nara (0 ponto)

O clã Nara, da Vila Oculta da Folha, é um clã pequeno, mas que está presente na história da vila faz muito tempo. Ele entrou em Konoha pouco tempo depois da fundação da Vila e foi um grande achado. Seus membros são shinobis inteligentíssimos, mesmo que geralmente sejam um pouco preguiçosos.

Sua importância para vila foi tão vital que acabou ganhando certo prestígio dentro da mesma, o que concedeu ao clã alguns privilégios. Um deles é a floresta que pertence ao clã nos limites da vila. Trata-se de um pequeno bosque de árvores muito próximas e de copas muito densas, o que deixa na região uma penumbra eterna, mesmo de dia, o que combina muito bem com os poderes especiais do clã.

O clã Nara é especializado num tipo de Ninjutsus muito especial. Eles são capazes de manipular as sombras para fazer o que desejarem. Entretanto, boa parte de seus jutsus requerem concentração e tempo, o que os torna ótimos shinobis de suporte e tática, mas péssimos nas linhas de frente.

Além disso, o clã é conhecido por serem ótimos criadores de medicamentos. A floresta que eles possuem, local onde apenas eles têm autorização para entrar, é uma fonte rica de ermas e fungos medicinais, os quais os Naras utilizam na sua farmacologia.

O clã possui uma amizade antiga com o clã Akimichi e eles facilitaram a entrada deste dentro de Konoha dada a sua influência. Hoje em dia os clãs mantêm a amizade através de seus filhos.

CLÃ UCHIHA

Vantagem Clã Uchiha (1 ponto)
Vantagem Sharingan Dois Dotes (2 pontos)
Vantagem Sharingan Três Dotes (1 ponto)
Vantagem Mangekyou Sharingan (0 ponto)

O clã Uchiha, da Vila Oculta da Folha, é um dos mais poderosos clãs da história do mundo shinobi e o mais famoso clã de Konoha. Sua fama e grandeza vêm dos primórdios do surgimento dos clãs shinobis. O clã Uchiha é um dos fundadores oficiais da Vila de Konoha e ainda possui uma imensa influência em seu círculo interno (ou tinha).

O clã teve a sua origem a partir de um grupo de shinobis do clã Hyuuga ainda na época na qual não havia as Grandes Vilas. Os motivos que levaram a segregação dos clãs em dois são desconhecidos, bem como a época exata. Seja como for, os clãs se separaram e agora participam da mesma vila.

Por algum motivo o Byakugan dos Hyuugas que agora se chamavam Uchihas "evoluiu" para uma forma completamente diferente, sendo conhecido daquele ponto em diante de Sharingan. O surgimento desta nova linhagem avançada

marcou definitivamente a cisma dos dois clãs e a formalização da existência de um clã chamado Uchiha no mundo. Foi com a ajuda do Sharingan que os Uchihas conseguiram marcar o mundo com a sua presença.

Todo Uchiha possui a Vantagem Boa Fama, além das capacidades únicas que pode desenvolver.

- ESTRUTURA INTERNA -

Os Uchihas, desde a sua época antes de Konoha, possuem um líder que os representa. Este líder é substituído sempre quando fica velho demais para agir militarmente no campo de batalha, sendo escolhido outro líder mais novo, poderoso e inteligente. Todos obedecem a este líder com se ele fosse um rei, mas não o tratam como se fossem escravos do mesmo. Entretanto, foi por causa do primeiro líder do clã que os Uchiha passaram a possuir como símbolo um leque branco e vermelho, e foi estipulado que todos os membros do clã usassem o mesmo em alguma parte da sua roupa (principalmente os shinobis).

Já dentro de Konoha, o clã possuía para si um bairro inteiro isolado do resto da vila. Neste bairro toda o comercio, policiamento e regras são determinados pelos próprios Uchihas, como se fosse uma pequena província independente dentro da Vila. Todos os Uchihas moram neste bairro e em mais nenhuma outra parte da cidade, pois esta é a regra deles próprios.

Para que um Uchiha seja considerado capaz de se tornar um bom shinobi, o mesmo deve conseguir aprender rapidamente a controlar seu elemento base, que no caso de todo Uchiha é o fogo, e usar perfeitamente o Ninjutsu *Goukakyuu no Jutsu*. Somente quando o Uchiha sabe controlar este Jutsus que ele é considerado um verdadeiro shinobi digno de ser respeitado e merecer ser treinado para desenvolver seu próprio Sharingan.

Os Uchihas ainda são os responsáveis pelo policiamento geral interno de Konoha, possuindo uma sede principal dentro de seu próprio bairro (no caso é uma sede burocrática, pois lá não fica nenhum prisioneiro). Pode soar estranho para quem assiste o anime de Naruto, mas como toda e qualquer cidade Konoha também precisa de uma força policial, mesmo que seja para prender alguns poucos ladrões suicidas que desejam roubar dentro de uma cidade militar.

- A GRANDE TRAGÉDIA DO CLÃ -

O clã Uchiha possui uma história misteriosa por trás não somente de sua fundação, mas também da própria fundação de Konoha. A Vila foi fundada com os esforços conjuntos dos dois maiores clãs shinobis na época, o clã Senju e o Uchiha, mas ambos eram clãs declaradamente rivais. Isso já é um motivo para gerar desconfianças.

Entretanto, o maior mistério do clã Uchiha não está relacionado com a sua criação, e sim com a sua extinção. O clã estava vivendo uma época de plena prosperidade dentro de Konoha quando, subitamente, quase todos os seus membros foram assassinados da noite para o dia. Isto aconteceu justamente 7 anos depois do tão conhecido ataque a Konoha causado pelo demônio raposa de nove caudas, a Kyuubi.

E o mais estranho por trás dessa história é o fato do assassino ser um membro do próprio clã, um jovem prodígio chamado de Uchiha Itachi. Outro fator interessante que o único que sobreviveu ao ataque foi Uchiha Sasuke, o irmão mais novo de Itachi. Pelo menos é o que se sabe.

Se você deseja narrar um RPG de Naruto precisará definir em que época o mesmo passará. Se acontecer antes do extermínio do clã Uchiha, esqueça o que foi citado acima e prepare seu RPG normalmente, permitindo que jogadores possam ser do clã. Caso contrário, só permita que jogadores sejam do clã Uchiha se os mesmos possuírem uma BOA justificativa para tal e se couber para a proposta do RPG.

- O SHARINGAN -

O olho que copia. Este é um poder único do Clã Uchiha. Trata-se de uma habilidade de pupila, ou *Doujutsu*, tornando o olho do usuário vermelho intenso com pontos pretos que indicam o seu grau de evolução. É considerada uma das linhagens avançadas mais poderosas de todas.

O Sharingan prevê movimentos do adversário, conseguindo manter um registro de todos, copiando-os. Outra peculiaridade são os Genjutsus que o Sharingan proporciona, além de alguns Jutsus que só tem total efetividade quando o utiliza. O Sharingan, diferentemente da maioria das *Kekkei Genkais*, não é uma habilidade nata do personagem. Ele apenas é liberado pela primeira vez em situações de alto estresse (geralmente situações perigosas ou de vida ou morte). Além disso, o jogador precisará pagar por uma outra Vantagem chamada de “Sharingan” para poder usar o mesmo (não é como os Hyuuga que já

possuem o Byakugan incluso na compra da Vantagem do próprio clã). Apenas Uchihas podem comprar a Vantagem Sharingan.

O Sharingan é uma capacidade que precisa ser "ligada" para poder conferir os bônus ao personagem. Para ativar o mesmo é necessário gastar 1 de Chakra para cada 3 turnos por ponto de Resistência do shinobi (ativar o Sharingan é uma ação padrão).

Quando o personagem Uchiha compra a Vantagem Sharingan pela primeira vez ele terá na sua descrição o seguinte termo: "Dois Dotes". Desta forma, percebe-se que o Sharingan é uma Kekkei Genkai que pode evoluir, possuindo dois níveis. O primeiro nível do Sharingan (Dois Dotes, custo de 2 pontos), libera para o personagem os seguintes benefícios (apenas com o Sharingan ligado):

- Resistência contra Genjutsus: o personagem recebe um bônus de +1 em teste para resistir contra Genjutsus.
- Ampliar Ataque e Esquiva: o personagem recebe +1 na sua FA e FD.
- Copiar Taijutsus: o personagem é capaz de imitar golpes de Taijutsus utilizados contra ele para se defender do mesmo, substituindo assim a rolagem da esquiva. O personagem irá utilizar o mesmo Taijutsus que o agressor utilizou, gastando a mesma quantidade de Chakra e fazendo o mesmo teste de ataque para acertar (ele usará seu próprio FA, mas este deverá ser calculado da mesma forma que o do agressor). É necessário preencher os pré-requisitos físicos necessários para poder fazer o Taijutsu. O personagem evitará o ataque se seu valor no teste for igual ou superior ao do agressor, e se for superior a diferença ainda causará dano no oponente.
- Ver Chakra: o personagem é capaz de ver o fluxo de Chakra das pessoas (ele sabe como elas estão gastando o seu Chakra), além de permitir ver se pessoas estão sendo afetadas por Genjutsus ou Jutsus similares. Ainda poderá ver o Chakra impregnado no ambiente por causa de um Jutsu que foi feito ali há pouco tempo, até mesmo atravessando paredes e o chão (no máximo 1,5 metros de parede ou solo maciço). Por fim, o Chakra analisado pode apresentar colorações diferentes, e o Sharingan também distingui isso.
- Facilidade para aprender Jutsus: quando o shinobi copia um Jutsu (requer uma ação completa analisando o Jutsu a ser copiado), ele aprenderá os passos básicos da execução do mesmo, demorando menos tempo para fixar o Jutsu na sua mente. Desta forma, todo o Jutsu copiado pelo personagem terá seu tempo de aprendizado reduzido pela metade. O personagem poderá armazenar em sua mente uma quantidade máxima de Jutsus copiados igual ao dobro do seu valor de H +2. Se ainda não aprendeu definitivamente os Jutsus copiados, ele terá que treinar os mesmos por pelo menos um dia até no máximo seu valor de H em semanas, ou então esquecerá dos passos base dos mesmos e não terá o benefício de aprendizado acelerado.

O segundo nível do Sharingan é conhecido como Três Dotes e terá um custo adicional de 1 ponto (só é possível possuir o Sharingan de Três Dotes se o personagem possuir antes o de Dois Dotes). Este nível confere as seguintes qualidades (apenas com o Sharingan ligado):

- Ampliar Ataque e Esquiva: o bônus aumenta para +2 na FA e FD.
- Copiar Ninjutsus: igual a *Copiar Taijutsus*, pode-se copiar o Ninjutsu do oponente para se defender do Jutsu dele (segue as mesmas regras do Copiar Taijutsus).
- Capacidade de aplicar Genjutsus com os olhos: libera a capacidade de aprender os Genjutsus exclusivos do clã Uchiha com os olhos.

- A EVOLUÇÃO MALDITA -

Durante a noite do massacre do clã Uchiha, o personagem Sasuke descobriu os horrores por trás dos poderes malditos do seu irmão mais velho, Itachi. Muitas pessoas em Konoha não sabem os detalhes do massacre, mas Sasuke sabe o motivo para seu irmão ter conseguido sozinho matar a todos do seu clã. Este poder secreto se chama ***Mangekyou Sharingan***.

O *Mangekyou*, como é comumente conhecido, é uma evolução do Sharingan de três dotes, mas que só é ativado quando o Sharingan já está ativado antes. Ele confere ao Uchiha a capacidade de usar os três Jutsus proibidos mais secretos do clã e que são tão letais que poucos são capazes de sobreviver para contar a história. Em toda a história do cã Uchiha apenas duas pessoas conseguiram obter este poder: Uchiha Madara e Uchiha Itachi. Pelo menos isso era o que estava escrito nos pergaminhos secretos do clã e era o que Itachi sabia.

O *Mangekyou* de cada usuário é único, possuindo uma forma completamente individual. Além disso, cada *Mangekyou* é capaz de criar novos Jutsus únicos para aquele usuário, tornando-o o único no mundo capaz de criar aquele feito. Entretanto, usar o *Mangekyou* requer que o personagem já domine o Sharingan de três dotes e que o mesmo esteja “ligado” quando o personagem pretender ligar a sua evolução.

Basicamente o que o *Mangekyou* faz é liberar o aprendizado e uso dos seus poderes únicos, o que pode ser considerado algo muito simples em 3D&T para custar pontos. Entretanto, os poderes associados a esta evolução são exageradamente “roubados”, o que torna esta Vantagem valiosa. Mas usar o *Mangekyou* possui um alto custo para o shinobi. Sempre que ativar o *Mangekyou* o personagem sofrerá uma perda de parte de sua capacidade visual. Considere que cada olho do *Mangekyou* é responsável por usar um dos poderes que o personagem tem. Ao usar um dos poderes, aquele olho sofrerá uma perda especial de 1 PV. Cada olho terá uma quantidade de PV igual a Rx5 do personagem, mas sem quaisquer bônus concedidos por Vantagens (como PV Extras). Quando os PV de um dos olhos chegarem a zero, o mesmo ficará cego e não poderá usar mais o Sharingan (independentemente do nível). Desta forma, o Mestre deverá fazer um controle separado anotando todo o dano que cada olho receber. É impossível curar os PV perdidos pelos olhos devido o uso dos Jutsus do *Mangekyou*.

E como se obtém o *Mangekyou*? Esse é um tópico excessivamente discutido pelos fãs de Naruto, pois o autor deixou a obtenção deste poder como algo misterioso e sinistro. Uma forma citada no mangá por Itachi é que o Uchiha deve matar o seu melhor amigo para conseguir o *Mangekyou*. Entretanto, o conceito de “matar o melhor amigo” pode significa muitas coisas e é complicado definir um “melhor amigo”. Uma das suposições filosóficas que se pode fazer desta afirmação seria como “trair aquilo que você tem de mais leal dentro do seu coração”. Trair uma grande amizade é como trair a si mesmo, a sua própria personalidade. Raciocinando por este ângulo, para que um Uchiha consiga obter o *Mangekyou* é preciso que o mesmo traia a si próprio, seu próprio ser, ou seja, faça algo que mude a visão de suas próprias virtudes. Complicado de entender, né? Bem, deixamos para o Mestre esta “batata quente”. Decida aquilo que você melhor achar que vale para o seu RPG. Entretanto, o jogador Uchiha do seu grupo só poderá tentar conseguir o *Mangekyou* caso ele conheça a sua existência e deseje este poder maldito, não se esquecendo que o segredo do *Mangekyou* é algo que só os mais poderosos dentro do clã Uchiha conhecem e que é protegido como um tesouro por estes poderosos.

CLÃ YAMANAKA

Vantagem Clã Yamanaka (0 ponto)

O clã Yamanaka, da Vila Oculta da Folha, é um clã relativamente jovem na sua Vila. Não se sabe muito sobre este clã ainda quanto as suas influências dentro da política interna de Konoha, mas se sabe que há um pouco do ramo comercial no clã. Os Yamanaka são conhecidos por possuírem uma floricultura dentro de Konoha e por seus grandes conhecimentos a respeito não somente das flores, mas também das plantas em geral. Desta forma, muitos shinobis deste clã se destacam em habilidades medicinais, mas especificamente na manipulação de remédios (não são especialistas como os Naras, mas são igualmente bons).

Além disso, o clã possui uma linhagem de poderes únicos capazes de manipular as pessoas através da força de suas mentes. Estes poderes são refletidos através de seus Ninjutsus especiais. Por causa dessa capacidade especial, os shinobis Yamanakas muitas vezes se associam com a divisão de Interrogatório de Konoha, se tornando altamente influentes lá.

Entretanto, manipular a mente é algo complicado e requer tempo, não sendo a melhor técnica para um combate direto. Desta forma, Yamanakas se destacam como shinobis de suporte tático.

CLÃ DE JUTSUS EXCLUSIVOS

Vantagem Clã “nome” (0 ponto)

Todos os clãs citados até o momento possuem poderes únicos e Jutsus exclusivos. Estes tipos de Jutsus especiais (chamados nesta adaptação de Jutsus de Kekkei Genkais) só podem ser aprendidos, criados e feitos por integrantes de seus clãs respectivos. Além disso, nenhuns desses Jutsus podem ser copiados por quaisquer métodos (inclusive o Sharingan).

Desta forma, se você criar um Clã, saiba que ele deverá possuir esta Vantagem para que assim impeça que seus Jutsus exclusivos sejam aprendidos pelos outros (possuir Jutsus únicos é a maior vantagem de se

pertencer a um clã). Quando for criar a ficha do seu personagem e caso ele pertença a um clã cujos Jutsus sejam exclusivos, anote o nome do Clã na sua lista de Vantagens. Esta capacidade não custa pontos, por isso a tenha sem medo caso queira ter seus Jutsus únicos.

HIJUTSUS

Vantagem Hijutsu (1 ponto)

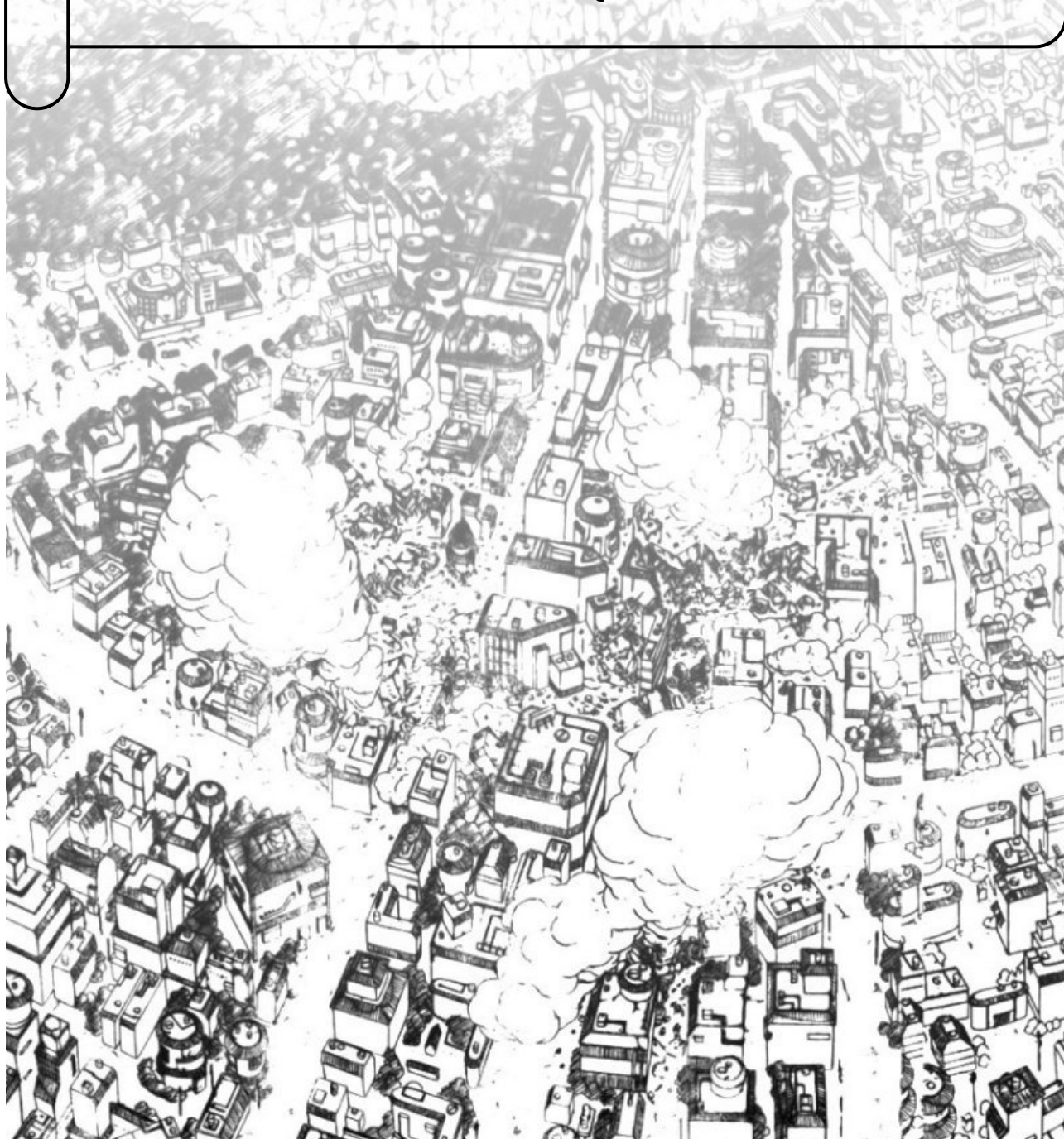
Alguns clãs possuem a capacidade de controlar elementos especiais únicos, além dos cinco principais. Estes elementos são obtidos a partir da fusão de dois elementos principais (o Chakra elemental em cada mão do shinobi, quando unido, forma o novo elemento), desta forma é necessário que o shinobi saiba manipular os dois elementos que formam o terceiro. Com o novo elemento, os shinobis do clã são capazes de criar novos Jutsus com este elemento e expandir suas capacidades de domínio sobre a natureza.

O custo para ser de um clã que possua um Hijutsu é de 1 ponto e o personagem não precisará comprar a Vantagem Dominar Novo Elemento antes (esta própria Vantagem garante o ganho automático da outra). Entretanto, o personagem não poderá combinar esta Vantagem com a Desvantagem Elemento não Dominado. O personagem ainda precisará possuir no mínimo H 3 para poder ter o segundo elemento e o elemento combinado.

Dentre os elementos fusionados mais conhecidos estão: *Hyouton* (gelo; união entre Água e Vento), *Mokuton* (madeira; união entre Terra e Água), *Satetsu* (areia de ferro, metal; união entre Terra e Raio), *Youganton* (lava; união entre Terra e Fogo), *Arashiton* (tempestade; união entre Vento e Raio). Acredita-se que *Suna* (areia) seja um elemento fusionado a partir da união de Terra e Vento, mas não se tem certeza (fica a vontade do Mestre. A lista de Ninjutsus de Areia está isolada e bem definida da lista de Ninjutsus Gerais, assim como a lista dos Ninjutsus baseados em elementos Hijutsus).

Obs: Todos os Jutsus baseados em elementos, seja ele fusionado ou não, só podem ser Ninjutsus e requerem um alto grau de Controle do Chakra.

TOMO 2

- CENARIO -

CLASSIFICACAO SHINOBI

Os shinobis possuem classificações determinadas pela sua experiência e graduações. Como eles são militares, cada classificação mais elevada os gradua em postos mais importantes e com maiores responsabilidades, aumentando assim a atuação do shinobi e seu status.

Alunos de Academia: todos os alunos que estão aprendendo a ser um shinobi. Ainda não podem fazer missões. Normalmente são crianças entre 6 e 11 anos. Passam por um teste feito pelo professor do curso, um Chuunin graduado especialmente para lecionar na academia, e só então viram Genins, sendo divididos em times contendo 3 Genins e um instrutor Jounin. Esse Jounin testa os shinobis iniciantes para ver se eles podem virar shinobis de verdade, e geralmente apenas 9 entre todos os formandos daquela sala viram Genins de verdade.

Alunos da academia possuem uma pontuação em torno de **3 a 5 pontos** para criação de ficha.

Genin: depois de passar pela Academia, eles já são shinobis, mas só poderão cumprir missões se passarem no teste do seu Jounin responsável, tornando-se assim Genins efetivos. Caso falhem no teste, deveram retornar a academia e ficar lá por mais um ano. Genins fazem missões mais fáceis, entre Rank D e C, até seu Jounin achar que eles estão prontos para fazer o *Chuunin Shiken* (Exame Chuunin), o teste próprio para se tornar Chuunin, que é dividido em três fases: teste escrito; teste de sobrevivência, onde se houver muitos participantes há uma eliminatória; e finalmente um campeonato de lutas individuais. No campeonato várias pessoas vêm do mundo inteiro para ver a qualidade dos shinobis envolvidos, o que acaba sendo uma propaganda para os shinobis de cada Vila. Mesmo se a pessoa perder na primeira luta e o Hokage decidir que ele tem potencial, ele se tornará um Chuunin. Logo, o vencedor do campeonato pode não virar um Chuunin se ele não tiver o que é necessário.

Os shinobis geralmente ficam como Genins durante um período de um ano ou dois, no máximo. Neste momento seus Jounins responsáveis os inscrevem para participar do próximo Exame Chuunin, que ocorrem em seis e seis meses. Caso falhem no testes, continuaram a ser Genins de sua vila, ficando presos a este cargo e recebendo missões de baixo nível até que provem o seu valor.

Genins possuem uma pontuação em torno de **6 a 8 pontos** para criação de ficha.

Chuunin: são shinobis já com experiência necessária para participar de missões mais difíceis e possuem capacidade de liderar missões se necessário. São considerados capitães, capazes de liderar outros shinobis em missões. Estes shinobis já possuem certa experiência de combate e são preparados para enfrentar outros shinobis, se necessário. É padrão nas Vilas que os Chunnins e Jounins utilizem o mesmo tipo de roupa, ou pelo menos algo que os diferencie de um Genin (como um colete especial para shinobis).

Após um ano ou dois o Chuunin pode tentar se tornar ou não um Jounin, fazendo um teste próprio (teste este ainda não divulgado no mangá). Entretanto, muitos shinobis preferem ficar apenas como Chuunins, dado a estabilidade que o cargo os confere e pela possibilidade e enfrentar poucos perigos em sua carreira como shinobi. Além disso, existem cargos exclusivos para Chuunins, não os deixando limitados a fazer missões sempre.

Chuunins possuem uma pontuação em torno de **9 a 11 pontos** para criação de ficha.

Jounin: Jounin é o ultimo posto a ser atingido por shinobis experientes. Eles completam as missões mais difíceis, sendo boa parte delas sozinho, enquanto que outras podem ser acompanhadas de Chunnins ou mesmo Genins. Todos os Jounins possuem a mesma hierarquia, com exceções específicas aos ANBU.

Alguns Jounins são responsáveis por treinar e cuidar dos Genins, transformando-os em verdadeiros shinobis, somando ao seu aprendizado missões de pequeno porte. Geralmente são Jounins com um grande repertorio de Jutsus de forma a ensinar aos Genins da melhor maneira possível. Além disso, precisam ser no mínimo confiáveis para tal função, sendo geralmente escolhido a dedo pelos Kages.

Existem também os Jounins Especiais. Estes Jounins possuem funções específicas dentro da sociedade shinobi, como médicos, criptógrafos ou interrogadores. Eles adquirem estas funções por eleição por parte dos Kages ou movidos pelos seus próprios interesses e aplicações dentro de uma área específica. Seja como for, eles precisam ser bons o suficiente naquela área para se tornarem Jounins Especiais. A ANBU de Konoha é um exemplo clássico de Jounin Especial.

Jounins possuem uma pontuação em torno de **12 a 14 pontos** para criação de ficha.

ANBU (*Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai*): é um esquadrão sob ordem direta do Hokage que possui funções de espionagem, contra-espionagem e captura ou eliminação de nukenins (shinobis foragidos). Cada Vila possui um esquadrão ANBU único, com missões e conhecimentos específicos (além de nomeações diferentes. O nome ANBU foi somente dado as tropas especiais de Konoha). Representam a força especial das Vilas e geralmente andam em trios (diferente dos grupos de 4 shinobis). Entretanto, é muito comum que eles cumpram missões sozinhos, principalmente de espionagem e assassinato. A ANBU possui uma hierarquia um pouco superior ao dos Jounins normais, mas não costumam se envolver em situações em que seja necessário utilizar tal hierarquia. Alguns vilarejos podem dispor de vários tipos isolados de ANBU, e estes podem dividir-se hierarquicamente a sua maneira. De certa forma, os ANBU possuem certo grau de liberdade para divisões interna e regimentos militares únicos, apenas são subordinados aos Hokages, devendo-lhes máxima subserviência.

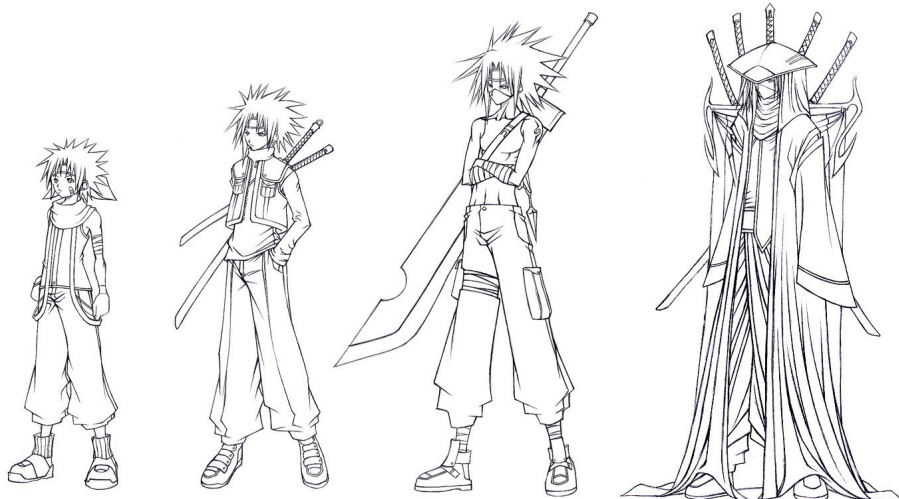
Os Jounins ANBU são especiais em suas funções, muitas vezes odiados por todos. Para proteger a sua identidade ao máximo, suas fichas são de acesso exclusivo e do mais difícil, e alguns casos nem mesmo existem. Seu uniforme também é diferente dos outros shinobis, além de sempre usar uma máscara de boa resistência escondendo completamente o seu rosto (algumas conseguem até mesmo mascarar a voz, mesmo que de forma sutil).

ANBUS possuem uma pontuação em torno de **12 a 14 pontos** para criação de ficha.

Líder do Vilarejo (Kage): o termo Kage significa "sombra", que é a essência que todos os shinobis tentam alcançar. Eles são os líderes da sua Vila, os responsáveis militar e politicamente pelas mesmas. Os Kages possuem o nome de acordo com sua Vila (*Hokage*, em Konoha; *Kazekage*, em Suna; e assim por diante). Existe somente um por Vila e eles indicam seu sucessor quando alcançam uma idade elevada

Eles não costumam sair da Vila, a não ser em missões diplomáticas ou que envolvam a segurança da Vila como um todo (ou mesmo em situações de guerra extremamente raras, onde sua presença é essencial para o futuro da vila e do seu país). Caso encontre um Líder de Vilarejo como inimigo, pode esperar um grande repertorio de Jutsus e poder, já que apenas os mais fortes chegam a tal posição (ou os mais respeitáveis, mas que não perdem em nada em poder por causa disso).

Kages possuem uma pontuação em torno de **15 a 20 pontos** para criação de ficha, podendo até ser mais.

Anciões: cada uma das Vilas shinobis possui um grupo de anciões que servem de apoio para os Kages em diversos assuntos. Quando o Kage está ausente da Vila, eles que possuem poder de decisão. Quando um Kage morre e não elege um sucessor, cabe ao conselho convocar o shinobi que eles acharem mais poderoso e favorável para ocupar o cargo. Sabe-se que os anciões não mandam ativamente na sua Vila, mas suas opiniões e desejos por vezes precisam ser obedecidos por parte dos Kages. Cada um dos anciões possui uma autoridade particular na vila ou mesmo fora dela, não sendo nada interessante contrariá-los. O número de anciões varia de vila para vila e eles não necessariamente precisam ser shinobis.

MISSOES: RANK E DESCRICAO

As Vilas Shinobis são estruturas militares de um determinado país. Entretanto, viver apenas como dependente de um país não sustentaria a custosa vida em um vilarejo shinobi. Como qualquer outra cidade do mundo, um vilarejo depende muito de dinheiro para sustentar seus diversos setores de vida, como saúde e energia elétrica. Além disso, mesmo shinobis mercenários precisam de dinheiro para poder viver.

Está é a função das Missões. São elas quem garante os recursos monetários das Vilas efetivamente, e que dependem totalmente delas para existir. Tanto que muitas Vilas podem entrar em guerra apenas pela disputa de mercado das missões. Vilas grandes e prósperas não apenas realizam grandes quantidades de missões como também devem possuir shinobis de grande valia e capacidades, o que estimula o crescimento como um todo de toda a Vila. Alguns shinobis foragidos chegam a matar outros apenas devido à concorrência no mercado negro de missões.

Missões feitas por shinobis, independente do Rank, são extremamente custosas para os contratantes, principalmente em uma das Cinco Grandes Vilas Shinobis, que possuem alta taxa de sucesso e qualidade. Apenas pessoas ricas ou grupo de pessoas de renda média podem custear um time de shinobis para ajudar. Por serem tão onerosas, as missões dos shinobis podem praticamente envolver tudo que o contratante desejar, desde a colher uma plantação ou assassinar um político influente em um país. Logicamente as Vilas definem os melhores shinobis para o devido tipo de missão, e, às vezes, podem se negar a aceitá-las de acordo com os seus princípios.

O preço para alugar um time de shinobis (como é comumente chamado, mas tecnicamente trata-se de um contrato de uso dos shinobis por parte das Vilas) pode ser encontrado abaixo assim como a recompensa dos próprios shinobis, que são aproximadamente 20% do custo da missão (divido entre os participantes da mesma). A unidade monetária do mundo é chamada de Ryo.

Certo, e como aplicar as missões em 3D&T Alpha? Uma vez que não há dinheiro em 3D&T (pelo menos não da forma como outros Sistemas apresentam), qual seria a valia deste para um personagem? Bem, o “dinheiro” que os shinobis recebem ao fim de uma missão nada mais é que uma recompensa pelo seu esforço e trabalho duro. Pode-se pensar que este “bônus” é que um valor que representa a dificuldade da missão superada, do desafio superado ou do inimigo derrotado. E como em 3D&T todo inimigo derrotado gera uma quantidade de Pontos de Experiência, toda missão cumprida com sucesso deverá gerar um valor em PE também. O próprio Alpha traz na sua parte dedicada a Experiência um valor que o personagem deve ganhar por missão completa, que corresponde a 1 PE. Independente do Rank da missão, toda ela que for superada confere ao personagem 1 PE.

Abaixo segue a descrição de cada Rank de missão e o que geralmente se faz em cada um delas.

Missões Rank D: Missões simples de serem feitas. Geralmente possuem baixo grau tanto de dificuldade quanto de perigo. O máximo de perigo que você pode achar é um encontro não programado com bandidos e inimigos não treinados em qualquer arte de luta.

Missões Rank C: Tais missões envolvem qualquer missão simples fora do vilarejo, mas nunca fora do país. Tais missões possuem um grau leve de perigo e de dificuldade variada. São exemplos proteger clientes de bandidos (pessoas ricas, geralmente) ou mesmo fazer guarda em alguma expedição. Missões de Rank D efetuadas em cidades distantes ou fora do país são automaticamente tratadas como de Rank C.

Missões Rank B: São missões que possuem um risco relativo de encontro com outros shinobis de vilas diferentes, ou mesmo Nukenins. Tais missões são extremamente mais caras se comparadas com as Missões de Ranks anteriores devido ao grau de periculosidade. A partir deste Rank, apenas Chunnins e Jounins podem ser recrutados e as missões envolvem a escolta de pessoas importantes (líderes de cidades pequenas e medias), proteção de um alvo civil ou militar ou mesmo destruição de outro alvo civil ou militar.

Missões Rank A: Possuem 80% de chance de encontro com shinobis inimigos. Tais missões também possuem taxa de mortalidade se comparada com as outras missões. Geralmente envolve infiltração em território inimigo ou proteção de alguém muito importante, como um político influente num país inteiro, ou mesmo a eliminação deste político.

Missões Rank S: Tais missões possuem 100% encontro com shinobis inimigos, ou mesmo infiltrar-se em uma outra Vila Oculta. São as mais perigosas e possuem a maior taxa de mortalidade. Apenas a elite do vilarejo participara de tais missões e envolve eliminação de políticos influentes no mundo inteiro, shinobis importantes ou mesmo a proteção de um Líder de Vilarejo ou Daimyo (regente de um país).

NUKENINS

São shinobis que fugiram de suas vilas para seguir seus próprios objetivos ou que cometeram crimes graves e viram a fuga como sua melhor solução. Achar tais shinobis e levar à sua própria Vila confere grandes recompensas aos felizardos. Os shinobis foragidos são divididos em Ranks assim como as missões, variando este Rank principalmente de acordo com o poder deste e o crime que cometeu (ou crimes).

Alguns destes shinobis podem possuir requisitos impostos pela Vila que colocou tal recompensa. Descumprir tal objetivo pode ocasionar em varias desfechos (como anular a recompensa, oferecer bônus, ou diminuir a recompensa. Tudo depende do motivo dele está sendo caçado).

Todas as vilas possuem o chamado *Bingo Books*, um pequeno livro contendo todas as informações sobre os principais procurados e quanto vale cada um deles. Este livro está a disposição de todos os Jounins e ANBU de qualquer Vila. Em outras situações, estes livros podem também estão disponíveis no mercado negro dos shinobis, onde foragidos caçam foragidos atrás de dinheiro, deixando o que sobrar do capturado em locais seletos, denominados *Pontos de Troca*. Estes pontos sempre são bem disfarçados e escondidos, pois suas atividades são ilegais e seus organizadores também são caçados.

Geralmente as recompensas possuem uma tabela baseada no nível do shinobi procurado.

Em termos de regra, um nukenin é um shinobi que perdeu suas Vantagens de Patrono e Mentor (o da Vila. Se o Mentor for alguém tão traidor quanto o personagem, a Vantagem não se perde), e que agora possui a Desvantagem Nukenin (segue o mesmo princípio apresentado no Alpha para Desvantagens ganhas e Vantagens perdidas ao longo do RPG: não se ganha ou recupera pontos gastos por isso).

GEOGRAFIA

O mundo de Naruto é tão complexo quanto qualquer outro ou o nosso próprio mundo. Entretanto, existem elementos únicos e básicos que merecem ser destacados para poder-se ambientar a história do RPG ao próprio cenário onde ela ocorre.

CULTURA

O mundo de Naruto é uma realidade fictícia onde convivem pessoas de diferentes nacionalidades. Entretanto, é visível que todos falam a mesma língua, havendo uma universalização da cultura em todo mundo, variando um pouco os costumes.

De forma comparativa ao nosso mundo, o mundo de Naruto vive numa época que mistura elementos orientais modernos e ocidentais contemporâneos, além de raras influências medievais.

Nas cidades grandes existem sistemas de esgoto, de distribuição de eletricidade, aparelhos de rádio e outras formas básicas de vivência presentes na nossa realidade atual. Entretanto, não existem meios de comunicação a longa distância (não há satélites artificiais ou telefones), e o correio ainda é dependente de pombos e falcões (ou transporte a cavalo nos vilarejos menores e não militares). Numa sociedade shinobi isso não atrapalha em nada, uma vez que vários animais também podem ser treinados nas artes shinobi, tornando-se excepcionais para a sua raça e atendendo as finalidades para a qual foram treinados.

As pessoas se vestem de forma semelhante, com trajes que variam de roupas japonesas da virada do século XX para roupas atuais e bem exóticas. A variação das roupas também é bastante visível entre as pessoas normais e os shinobis. Como militares, os shinobis tem suas roupas adaptadas às batalhas, além de possuírem ornamentos e símbolos únicos para a posição que possuem em sua própria hierarquia. Outras variações de vestimentas se dão de região para região, locais de clima mais frio e outros de clima litorâneo, ou mesmo uma cidade portuária. Além disso, é costume que pessoas mais importantes nas maiores cidades possuam trajes sociais e caros, como ternos e roupas tradicionais japonesas.

Quanto ao nível cultural das pessoas, a maior parte delas é letrada e livre para fazer o que desejar. Não se sabe de casos de escravidão oficializados por governos, mas isto não impede que ocorra ilegalmente. As diferenças sociais são visíveis, como em qualquer sociedade moderna.

POLITICA

O mundo é dividido politicamente na forma de países, cada qual com suas próprias atividades econômicas, militares e governamentais. Cada país que gere alguma influência no mundo é regido por um Daimyo. Já os menores e menos influentes são regidos por um governante, geralmente submissos aos países maiores ao seu redor. Os Daimyos são regentes de um país, passando seu título geralmente por herança. Em alguns casos, o país pode ser conquistado por outro e seu regente será escolhido pelo Daimyo do país conquistador (no caso do país conquistado não ser oficialmente incorporado ao território do país conquistador).

Internamente os países trabalham sob o sistema do feudalismo, onde prefeitos administram em certas regiões, todas submissas a vontade do Daimyo. Existem ainda os ministros que auxiliam o trabalho de comunicação entre os feudos e a capital, sendo eles responsáveis por alguma área específica do governo (agricultura, artes e cultura, educação, tecnologia). Para completar existem os anciões, que são pessoas mais idosas e que aconselham os Daimyos em sua função.

Os feudos possuem algumas cidades e lá vivem pessoas livres e trabalhadores comuns, vivendo suas vidas normalmente e sob a proteção de seu país. Não há atividades de escravidão regularizadas pelos governos dos países, mas isto não impede que haja casos da mesma seja onde for.

As atividades comerciais internas nos países são constantes e de todos os tipos. O fato de o país ser divido em feudos não limita em nada o comércio. Externamente, os países só comercializam entre si se estes possuírem pactos de boa vizinhança, garantindo assim que atividades ilegais não transitem entre um país e outro, além de evitar problemas que possam gerar um conflito armado.

PODER MILITAR

Os grandes países do mundo são conhecidos por possuíram uma grande autonomia militar, depositando seus melhores homens e maiores segredos nas suas Vilas Ocultas de Shinobis. Cada um dos grandes países possui uma única Vila Oculta, onde shinobis são treinados sempre para atender o chamado do seu país quando em situações de guerra.

Logicamente, as Vilas nem sempre estarão trabalhando para o país, por isso elas possuem autonomia para cumprir missões que visem o sustento próprio, mesmo que em outros países. Quando as Vilas realizam grandes números de missões com sucesso, sua fama e prestígio aumentam, assim como a do país onde estão situadas, garantindo uma proteção do mesmo por meio do medo de querer enfrentar tal poder militar.

Entretanto, as Vilas são submissas as vontades do governante do país onde estão situadas, não devendo realizar missões que tramam contra sua nação. Na maior parte das vezes, as Vilas enfrentam situações de grande perigo para manterem-se vivas ou para garantir a segurança do país, mesmo que não precisem ou comuniquem ao Daimyo a maior parte delas.

As Vilas Ocultas são chamadas assim porque geralmente são bem guarnecidas e isoladas, mas nada que impeça o comércio ou os viajantes de chegarem lá. Para entrar em uma delas é preciso ter um visto e solicitar a entrada num posto de guarda nos seus Portões. Qualquer um que queira entrar numa Vila Oculta sem autorização ou não seja da Vila será barrado. Já os invasores serão considerados perigosos e serão caçados por todos os shinobis locais, onde provavelmente será preso ou morto. Cada Vila possui suas próprias tradições e normas, mas esta é uma regra que se aplica em todas.

Obs (SPOILER): Uma pequena observação. Como foi visto no Capítulo 419 do mangá de Naruto, Konoha possui uma Kekkai que a protege contra invasores (na tradução literal seria algo como “barreira”). Sempre que alguém não identificado entra em Konoha sem permissão, um shinobi responsável pela Kekkai sentirá a presença inimiga e notificará aos guardas de prontidão onde a barreira foi invadida. Esse mecanismo de defesa místico requer total concentração por parte do shinobi responsável pelo seu monitoramento, ao mesmo tempo em que essa Kekkai é privilégio das maiores vilas (que dispões de pessoal suficientemente treinado neste tipo de ramo. Entretanto, isso não significa dizer que as vilas menores não possam ter uma espécie de Kekkai. Existem diversos tipos de Jutsus que funcionam de forma similar e que podem estar a disposição de shinobis poderosos e habilidosos. Veja o caso da chuva do personagem Pain quando ele está na Vila da Chuva).

Ver capítulo para maiores detalhes.

TERRITORIO

Existem cinco grandes nações no mundo de Naruto, cada uma nomeada com o nome de um elemento em particular. Nelas residem as maiores e mais influentes Vilas Ocultas de Shinobis. Entretanto, o fato de serem os maiores países tanto territorialmente quanto politicamente não impede o que os países menores e em sua periferia não possuam Vilas Ocultas, ou mesmo que não existam.

Ao redor das grandes cinco nações existem diversos outros países pequenos, além de algumas ilhas independentes. Estes também são nomeados com nomes de elementos ou fatos naturais, como Chuva ou Grama. Alguns possuem nomes de comida ou bebidas, como o País do Chá e do Arroz.

As Cinco Grandes Nações Shinobi são:

Pais da Água (Vila Oculta da Névoa – *Kirigakure no Sato*): o menos dos cinco grandes países, seu território é distribuído ao longo de todo um arquipélago de ilhas ao leste do continente. Devido esta separação territorial, o país sofreu diversas e constantes guerras civis, onde muitos morreram e clãs foram dizimados. Depois de algumas delas, vários governantes começaram a temer o poder de usuários de *Kekkei Genkai*, o que gerou uma terrível matança dos clãs que as possuíam, deixando algumas linhagens avançadas perdidas para sempre.

Na maior das ilhas e central reside a cede do governo do país e possivelmente a Vila Oculta da Névoa, liderada pelo seu *Mizukage*. A Vila possui diversos shinobis poderosos e formou um grande número de assassinos de alto poder. Além disso, foi dela que surgiu os Sete Espadachins da Névoa, um grupo poderosíssimo de shinobis que manipulam espadas das mais variadas e poderosas.

Não se sabe dizer se o país possui alianças. Como diversos países, e como uma das Cinco Grandes Nações, possui um grande orgulho para aceitar facilmente alianças, além de ser muito diferente em suas práticas mais estranhas.

Pais do Fogo (Vila Oculta da Folha – *Konohagakure no Sato*): não é o maior dos Cinco países, mas sem dúvida nenhuma é o mais poderoso e influente de todo o mundo. Localizado bem no centro do continente, com um vasto território e uma boa faixa litorânea, cercado por diversos países (grandes e pequenos), o país do Fogo é uma importante rota comercial no mundo, além de ser uma grande força político-militar. É vastamente coberto por densas floretas. Tem procurando diversas alianças com outros países para os mais diversos fins, como o país do Vento, da Grama, da Chuva e da Cachoeira.

A Vila Oculta da Folha, mais conhecida pelo nome de Konoha, é uma das vilas mais poderosa e influente do mundo. Foi fundada aproximadamente há 60 anos atrás por dois irmãos que se tornariam o Primeiro e o Segundo Hokage (seguindo os critérios temporais com relação ao início da história do mangá). Konoha possui uma longa história de dificuldades e conquistas.

Sabe-se que um dia o Bijuu de Nove Caudas, a raposa demônio Kyuubi, atacou o vilarejo e dizimou quase tudo por onde passou. Não se sabe ainda o motivo para este ataque, mas se sabe que o Yondaime (Quarto Hokage) se sacrificou para salvar a sua Vila. Incapaz de destruir o demônio, ele selou o mesmo num bebê, chamado Uzumaki Naruto, morrendo logo após seu feito. A Vila de Konoha viveu em paz desde então, sendo uma das vilas que possui o controle sobre um dos demônios com caudas.

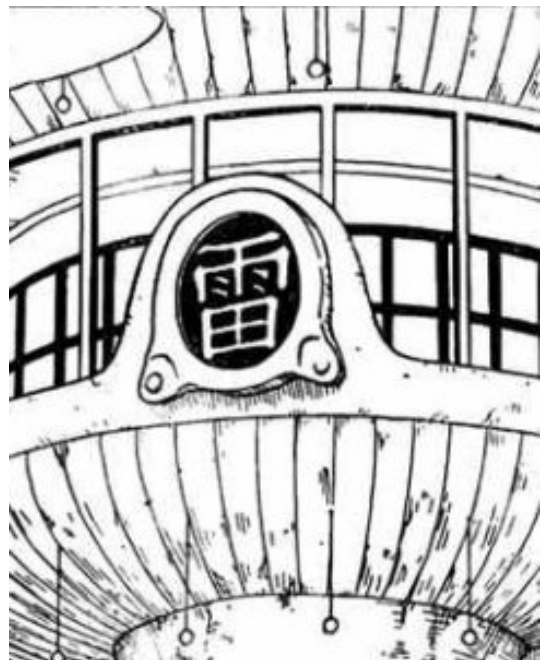
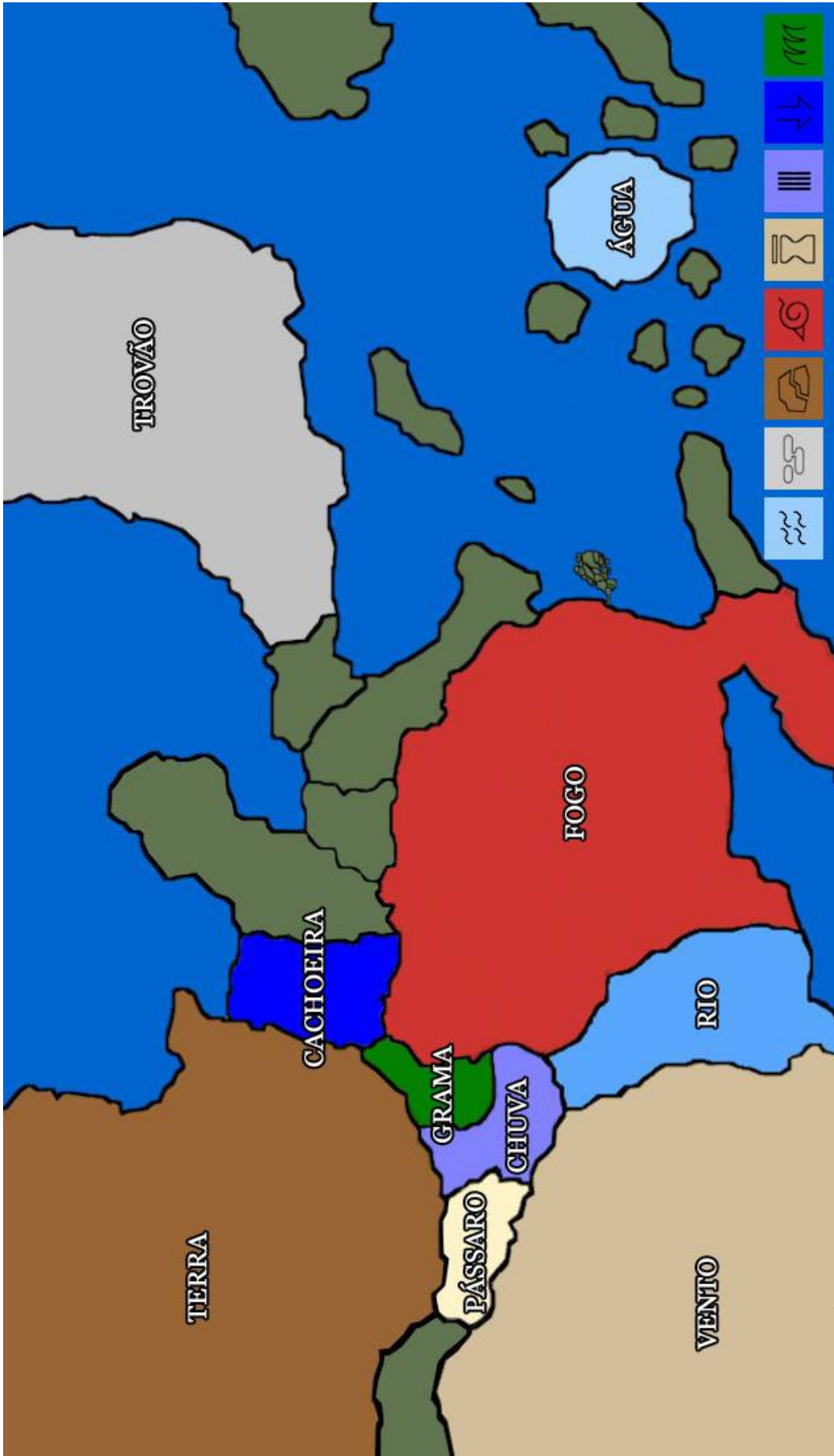
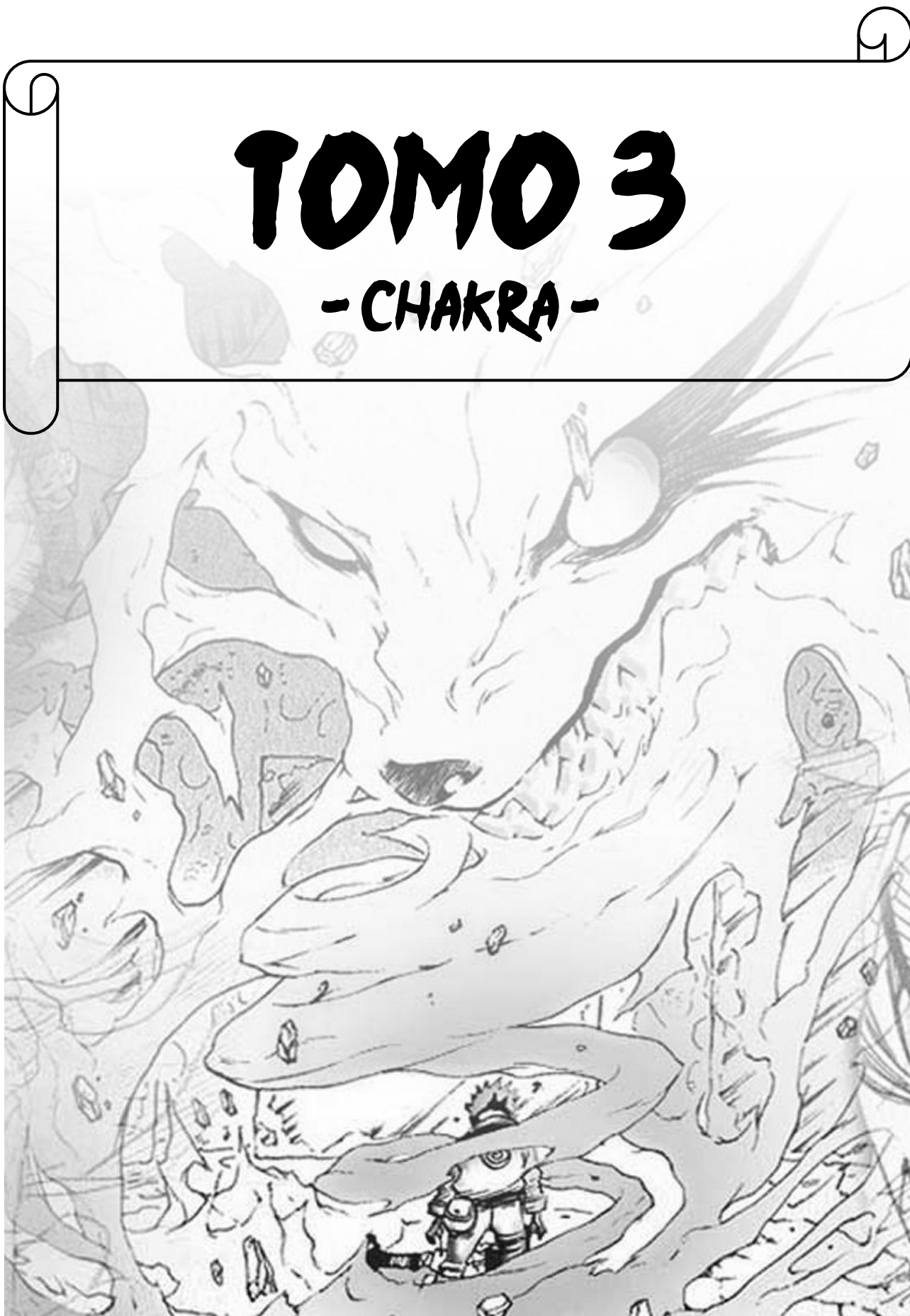
Pais da Terra (Vila Oculta da Pedra – *Iwagakure no Sato*): um dos maiores países dentre os Cinco Grandes, mas pouco explorado na história. Ainda assim, sabe-se que seu terreno é vastamente montanhoso e que é um país de grande poder e influência no mundo, próximo ao país do Fogo. Sua Vila Oculta é liderada pelo *Tsuchikage*.

Pais do Trovão (Vila Oculta da Nuvem – *Kumogakure no Sato*): um grande país situado mais ao norte do continente e separado do país do Fogo por dois países menores. Não foi um país muito explorado no mangá, o que dificulta a sua total compreensão. Seu território é repleto de montanhas nuas e altas, sendo bastante nevado no extremo norte e possui um clima frio o ano inteiro. Possui a Vila Oculta da Nuvem, que é um dos grandes vilarejos shinobis no mundo, liderada pelo *Raikage*.

Anos antes do início da história de Naruto, a Vila da Nuvem e Konoha estavam em guerra. A fim de acabar com as disputas entres as Vilas, ambas assinaram um acordo de paz. Entretanto, houve uma tentativa de seqüestro dentro do Clã Hyuuga, o responsável foi morto. Acabaram descobrindo que era um shinobi da Nuvem. Para evitar que uma nova guerra começasse, a Nuvem cobrou a vida do responsável pelo assassinato, o que gerou uma polêmica dentro de Konoha e do Clã Hyuuga, ampliando ainda mais a tênue ligação entre as duas divisões do clã.

Pais do Vento (Vila Oculta da Areia – *Sunagakure no Sato*): acredita-se que seja o maior dentre os Cinco Grandes países. Sua característica territorial marcante é o seu vasto deserto. O país nunca foi muito de confiar em outros, evitando alianças nos tempos mais antigos, o que se reflete muito na sua Vila Oculta. O país tem uma boa quantidade de riquezas, mas devido as próprias condições climáticas e territoriais, não há grande fartura para todos os seus habitantes.

Sua Vila Oculta é liderada pelo *Kazekage*. Entretanto, o passado da Vila e dos seus líderes é muito sangrento e misterioso. Sabe-se que a Vila foi uma das quais tentou dominar um dos demônios com caudas, as Bijuus. Além disso, existem mistérios com relação ao desaparecimento do seu Terceiro Kazekage. A Vila é uma das mais poderosas quando se fala em defesa, e também uma das mais inacessíveis.

TERRA
TROVÃO
CACHOEIRA
GRAMA
PÁSSARO
CHUVA
FOGO
ÁGUA
VENTO
RIO

TOMO 3

- CHAKRA -

COMPREENDENDO O CHAKRA

No mundo de Naruto, todas as formas de vida possuem uma energia espiritual denominada de Chakra. O Chakra é a energia espiritual que governa a realização dos Jutsus, as artes shinobis. Tudo que tenha uma similaridade com o sobrenatural ou com capacidades além das humanas normais está associada ao Chakra.

O Chakra possui duas fontes. A primeira deles é a energia física, também denominada de *Stamina*. Os seres vivos queimam sua energia física para realizar feitos excepcionais, ou a transformam em energia espiritual para realizar feitos sobrenaturais. Desta forma, o Chakra pode ser "produzido" a partir do *Stamina*. Entretanto, para se fazer isso, é necessário saber como manipular o Chakra. Esta é uma capacidade que se desenvolve apenas com treino e prática, não é qualquer ser vivo que é capaz de fazer esta transformação. Por causa disso os shinobis são considerados excepcionais e usados militarmente, pois eles são os únicos treinados para manipular o Chakra. Alguns raros shinobis podem não ser capazes de manipular o Chakra e fazer esta transformação, se tornando especialistas em outras áreas. Em termos técnicos, o *Stamina* é a energia que o shinobi usa para realizar os Taijutsus.

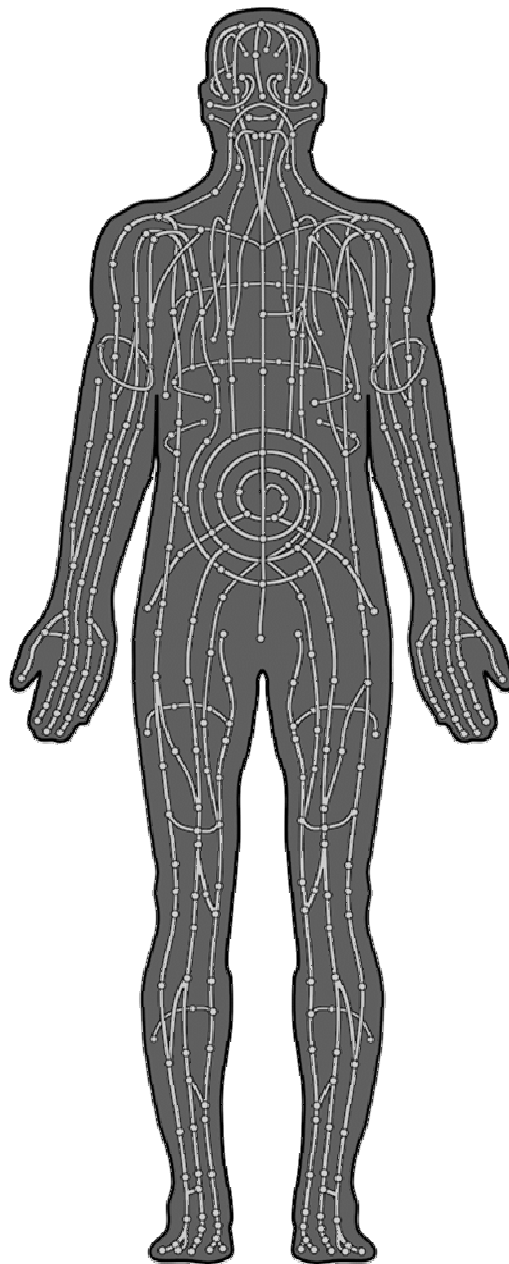
A segunda fonte do Chakra é a espiritual em si. Esta fonte está associada ao poder espiritual da pessoa e ela possui a mesma força do Chakra liberado por meio da energia física, se diferenciando apenas sua origem. Em ambos os casos é necessário saber como controlar esta energia a fim de utilizá-la.

Obs (SPOILER): Recentemente, no capítulo 409 do mangá, o autor de Naruto falou que existe uma terceira fonte de Chakra, que é a Natureza. Pouco se sabe sobre esta nova fonte de Chakra, mas, a princípio, sabe-se que ela é utilizada pelos sapos shinobis do mundo de Naruto para realizar feitos físicos impressionantes e que é a fonte para as suas técnicas secretas.

TENKETSUS

Existem dois conceitos que são necessários conhecer para se controlar perfeitamente o Chakra. Primeiramente deve-se saber que o corpo humano possui um sistema circulatório de Chakra que está ligado a todas as funções vitais. Assim como o sangue é importante para a vida, o Chakra também é. Uma pessoa sem Chakra morrerá rapidamente. Esse sistema é interno e é por ele onde todo o Chakra do corpo circula.

Existem ao redor do corpo centenas de pequenos poros por onde o Chakra flui para o meio externo a fim de realizar Jutsus ou feitos físicos excepcionais. Esses poros são chamados de *Tenketsus*. A obstrução deles pode danificar a circulação do Chakra, onde, dependendo nível do dano, pode forçar a vítima a ficar paralisada, exausta ou levá-la à morte.

O segundo conceito importante é que para se fazer um Jutsu o shinobi precisa canalizar o Chakra para estes poros. Entretanto, canalizar o Chakra para onde for requer concentração e prática, ainda mais no calor de uma batalha. Além disso, não é possível canalizar tanto Chakra assim somente com a vontade, quando para realizar Jutsus poderosos. É por isso que muitos Jutsus necessitam da realização de selos. Os selos das mãos servem de meio canalizador de Chakra, auxiliando na execução de Jutsus. Sem eles alguns Jutsus são impossíveis de serem feitos. Para a sorte de muitos shinobis, nem todos os Jutsus cobram a execução de selos.

Por exemplo, não é necessário fazer selos para realizar Taijutsus. Estes usam apenas *Stamina* para serem feitos, o que não é preciso tanta concentração assim, além do fato de não usarem Chakra em si. Existem diversos selos, cada um representando algum animal ou não. Alguns selos são específicos para aquele Jutsu. Os selos básicos estão apresentados na figura mais abaixo.

SISTEMA (3D&T)

Calculando os Pontos de Chakra (PC) = Resistência x 5 (é o mesmo que Pontos de Magia).

Recuperando PC = igual a recuperação de Pontos de Magia do Alpha, ou seja, descansar duas horas recupera o valor de R do personagem em PC.

***Stamina* =** Pontos de Vida. Alguns Taijutsus cobram o consumo de alguns Pontos de Vida para serem feitos, ou mesmo nenhum. Na lista de Taijutsus não haverá o quanto se cobra de *Stamina*, e sim direto o quanto de PV que se cobra.

É possível usar PV's para fazer Genjutsus ou Ninjutsus no lugar do Chakra. Primeiramente o personagem deverá possuir Controle do Chakra igual ou maior que 1 e saber usar a técnica *Converter Chakra*. Possuindo estes pré-requisitos, o personagem poderá converter no máximo sua Resistência Pontos de Vida em Chakra por turno (1 Chakra = 1 PV). Veja regras específicas na parte dedicada ao Controle do Chakra.

Ficando sem Chakra: aqui a regra muda comparado ao 3D&T Alpha. Ficar sem Chakra significa que o shinobi não possui mais energia espiritual e física. Desta forma, o personagem cairá em coma até que seja curado (uma pessoa sem Chakra é incapaz de recuperar Chakra e PV normalmente, devendo alguém com habilidades médicas transferir Chakra para esta pessoa). Alguém que fique sem Chakra por mais de 10 + Resistênciax10 minutos morrerá (exemplo: alguém com R 5 agüentará ficar sem Chakra por 1 hora; 10 + 5x10 = 60 minutos).

PACTOS DE SANGUE

No mundo de Naruto não só existem os shinobis com poderes especiais. Existem alguns animais inteligentes e ancestrais que treinaram nas artes shinobis e se tornaram bastante poderosos. Esses animais são de tamanhos e formas diferentes, cada um com sua personalidade e poderes próprios. Eles são chamados de *Kuchiyose*.

Os Kuchiyose são animais especialmente convocados pelos shinobis para auxiliá-los em um combate. Entretanto, como cada um destes animais têm uma personalidade própria, é preciso que o shinobi tenha poder e capacidade suficientes para manipulá-lo a sua vontade, caso contrário o Kuchiyose poderá se voltar contra quem o convocou.

Para convocar o animal é preciso que o shinobi tenha duas coisas. A primeira é assinar um **Pacto de Sangue** com a espécie a qual deseja convocar. Este pacto pode se dará de diversas maneiras, dependendo da espécie com a qual se está lidando. Dois exemplos: o pacto com os Sapos se dá por meio de um pergaminho contratual onde o shinobi escreve seu com sangue; já o das Cobras se dá com sacrifícios humanos feito ao atual líder delas. Independentemente de com qual espécie o pacto tenha sido feito, este terá sido feito e não poderá ser quebrado. Além disso, o pacto liga o shinobi àquela criatura e somente a ela, não podendo firmar pacto com mais nenhuma outra.

Firmar o pacto não é o mais difícil do procedimento. A parte mais difícil é encontrar alguém ou algo que se ligue a espécie para poder fazer o pacto. Para pactuar com os Sapos é preciso encontrar o guardião do pergaminho, geralmente um andarilho, e que nem sempre vai aceitar a oferta para deixar você assinar o seu nome. Outra forma seria encontrar o lugar onde os Sapos vivem. Todos os Kuchiyose possuem um reino próprio no mundo, seja ele onde for. Encontrar este reino é uma tarefa árdua e que pode levar uma vida inteira, pois eles são secretos e muito bem camuflados, e nada garante que você será bem recebido ao chegar lá ou mesmo que conseguirá firmar um pacto.

Feito o Pacto de Sangue, agora o shinobi precisa aprender o **Jutsu** de convocação: *Kuchiyose no Jutsu* (Rank C). De posse do Pacto e do Jutsu, o shinobi poderá convocar qualquer animal da espécie com a qual tem o pacto e a qualquer momento, contanto que com uma boa justificativa. Veja a descrição de *Kuchiyose no Jutsu* na parte dedicada aos Ninjutsus Gerais.

SISTEMA (3D&T)

Nova Vantagem – Pacto de Sangue (1 ponto): o shinobi precisa comprar esta vantagem para poder firmar um pacto de sangue com qualquer espécie e poder convocá-la.

BIJUUS

Bijuus são demônios que possuem caudas e que aparecem no Anime/mangá de Naruto. Eles são seres mitológicos do mundo, sendo fontes gigantescas de Chakra e poder. Cada um dos nove Bijuus possui um elemento dominante que rege o seu tipo de Chakra, além de cada um possuir uma quantidade de cauda que varia de 1 a 9. Desta forma, só existem no mundo 9 Bijuus, cada um com um nome relacionado ao que representam e pela quantidade de caudas que possuem.

Por serem monstros de extremo poder e fontes naturais gigantescas de Chakra, muitos shinobis das Vilas cobiçam o poder destes seres. Entretanto, existem muito poucas formas de controlar um Bijuu, e quanto maior for o poder do mesmo, mas difícil será de controlá-lo. Na história do mundo shinobi conta-se nos dedos quantas Vilas foram capazes de controlar e usar o poder de uma Bijuu, sendo elas *Konoha*, *Suna* e *Kumogakure* (pelo menos os revelados até agora). Ainda assim, existem certos conhecimentos proibidos e perdidos no mundo de Naruto que acabaram por conferir a capacidade de controlar as Bijuus para outras pessoas que não estão relacionadas com as Vilas necessariamente, como é o caso da Akatsuki e dos Uchihas (mais especificamente do fundador do clã, Uchiha Madara). Seja qual for o método utilizado, este será um Jutsu de extremo poder e com a única finalidade de manipular a vontade das Bijuus.

JINCHUURIKI

Controlar um Bijuu em seu estado natural, ou seja, na forma de uma besta gigante, é extremamente difícil, mesmo para quem possui o poder para tal. Desta forma, as Grandes Vilas encontraram uma forma de aprisionar o poder das Bijuus em uma única pessoa, sendo esta capaz de controlar o Chakra do monstro e usá-lo como arma a favor de sua Vila. Estas pessoas amaldiçoadas são conhecidas como ***Jinchuuriki***. Elas geralmente são unidas as Bijuus quando ainda são bebês, fase da vida delas onde o seu corpo e Chakra ainda estão numa fase tão não desenvolvida que aumenta as chances de sucesso da união. Percebe-se desta forma que unir um ser humano a uma Bijuu é um procedimento que requer cautela e é extremamente nocivo ao possível portador da mesma, podendo levá-lo a morte. Somente os mais resistentes sobrevivem ao processo de união, e uma vez unidos eles nunca mais poderão ser separados. Esta separação forçada poderá ocorrer por meio do uso de algum Jutsu proibido, mas ela resultará na morte do portador e a Bijuu será trancafiada na fonte do poder que a separou (técnica usada pela Akatsuki).

Ser um Jinchuuriki não é uma benção como alguns podem pensar. A pessoa que tem um Bijuu dentro de si possui Má Fama automaticamente dentro da sua Vila, e fora dela também assim que começar a fazer missões como shinobi. Além disso, todo Jinchuuriki estará fadado a ser tratado somente como uma arma da sua Vila, nunca recebendo carinho ou admiração de ninguém. Isso poderá afetar a mente da criança enquanto ela ainda está crescendo e aprendendo a ser um shinobi, o que é bem visível no caso do Sabaku no Gaara. Entretanto um Jinchuuriki não está fadado a ser sempre odiado e temido. Se ele se esforçar, com o tempo poderá vir a ser respeitado dentro da sua Vila e se tornar grande lá (novamente cito o exemplo do Gaara, que se tornou Kazekage). Entretanto, a Má Fama do shinobi fora de sua Vila nunca sumirá, nem o temor interno das pessoas que o cercam. Eles temem que um dia o mesmo perca o controle sobre sua besta interior e ela comece a atacar todos de forma desenfreada e mortal.

Entretanto, ser um Jinchuuriki tem suas vantagens. A primeira delas é que o personagem poderá comprar a Vantagem Pontos de Magia (Chakra) Extra pelo seu custo normal, mas ao invés de conceder o equivalente a R+2 em seus PC, a mesma conferirá o equivalente a R+4! Isso acontece devido as Bijuus serem fontes gigantescas de Chakra, e que o shinobi pode controlar este Chakra extra que ele possui. A segunda é que o shinobi pode comprar a Vantagem Forma Alternativa por apenas 1 ponto cada. Esta forma alternativa trata-se de uma forma diferente que o shinobi poderá ter que mistura parte do seu corpo normal com o da Bijuu que possui dentro de si (exemplo: as caudas do Naruto ou a transformação parcial do Gaara).

A terceira vantagem é que o personagem poderá se transformar na sua própria Bijuu! Esta capacidade é igual a Forma Alternativa normal do Alpha, ou seja, custando 2 pontos. A diferença é que a nova ficha do personagem para esta forma será considerada da Escala ***Sugoi*** ou ***Kiodai***, onde esta variação dependerá

do poder da própria Bijuu. Em geral, quanto mais cauda a Bijuu possua, mais poderosa ela será. Mais adiante faremos uma sugestão de Escala de Poder para cada demônio. Entretanto, esta vantagem merece um destaque especial. As Bijuus são monstros poderosos demais para serem controlados normalmente. Quando o Jinchuuriki usa esta forma, parte da personalidade instável do demônio irá se manifestar nele, criando um monstro completamente novo, que não é nem o shinobi e nem a Bijuu. Entretanto, o shinobi poderá desejar que a Bijuu tome conta totalmente do seu corpo, o que não é algo muito bom a ser feito. Uma vez que isto aconteça, a Bijuu tratará de fazer aquilo que sabe fazer de melhor: destruir. Com total consciência liberada, a Bijuu poderá usar sua "ficha verdadeira" e ficará descontrolada até o shinobi quiser tomar de volta o controle, mas deverá ser bem sucedido num teste de H para isso.

E a quarta e última vantagem é que o Jinchuuriki possui um poder regenerativo elevado. Este poder não se trata da Vantagem Regeneração, sendo algo mais "leve". O Jinchuuriki poderá gastar 1 PC por ponto em R que possua para regenerar na mesma quantidade gasta os seus PV por turno (ação livre). Ele poderá fazer isso mesmo se estiver inconsciente, mas não acordará por causa desta regeneração.

Desta forma, ser um Jinchuuriki é considerado uma Vantagem: **Vantagem Jinchuuriki (2 pontos)**.

AS CAUDAS

Como já foi dito antes, cada Bijuu possui uma quantidade de caudas, o que as diferencia e que revela o total do seu poder. Em Naruto o que acontece é que a Bijuus possuem três escalas de poder, estas baseadas no seu poder destrutivo e na quantidade de caudas. Desta forma, as Bijuus com poucas caudas seriam, teoricamente, mais fracas, enquanto que as com mais caudas seriam mais poderosas. Entretanto isto não é exatamente uma regra, pois se acredita que não é possível mensurar corretamente o poder de uma Bijuu. De qualquer forma, a única certeza que se tem que a Bijuu mais poderosa, e que dá uma surra em todas as outras juntas, é a Kyuubi (ou Nove Caudas).

Abaixo segue uma breve explicação para cada tipo de Bijuu que já foi apresentando em Naruto.

- ***Ichibi* (Uma Cauda):** também conhecido como *Shukaku*, este demônio de areia foi aprisionado dentro de Sabaku no Gaara. Ele tem a forma de um tanuki (uma espécie de texugo encontrado no Japão). Trata-se de um demônio muito instável e extremamente caótico. Ele causa insônia em no seu Jinchuuriki. Escala sugerida: *Sugoi*.
- ***Nibi* (Duas Caudas):** trata-se de um gato (mais exatamente um *nekomata* da cultura japonesa) de duas caudas feito unicamente de Chakra. Escala sugerida: *Sugoi*.
- ***Sanbi* (Três Caudas):** trata-se de uma espécie de tartaruga marinha monstruosa, por vezes confundida com um *kappa* (demônio japonês). Seu elemento característico é a água. Escala sugerida: *Sugoi*.
- ***Yonbi* (Quatro Caudas):** ainda desconhecido no Anime/mangá. Sabe-se que ele possui como elemento característico o *Youton*, o mesmo que "lava" em japonês (união formada a partir dos elementos fogo e terra). Escala sugerida: *Sugoi*.
- ***Gobi* (Cinco Caudas):** ainda desconhecido no Anime/mangá. Escala sugerida: *Sugoi*.
- ***Rokubi* (Seis Caudas):** ainda desconhecido no Anime/mangá. Escala sugerida: *Kiodai*.
- ***Shichibi* (Sete Caudas):** ainda desconhecido no Anime/mangá. Escala sugerida: *Kiodai*.
- ***Hachibi* (Oito Caudas):** trata-se de um demônio que mistura um corpo de touro com o de uma criatura de múltiplos tentáculos (algo próximo a de um polvo ou lula gigante). Escala sugerida: *Kiodai*.
- ***Kyuubi* (Nove Caudas):** precisa explicar? É a Bijuu mais poderosa de todas. Trata-se de um demônio que surge no mundo sempre que o mal da humanidade alcança níveis alarmantes, assumindo a forma de uma entidade da punição e apocalipse. É o principal Bijuu apresentado no Anime/mangá, uma vez que está dentro do protagonista, o Naruto. Até onde se sabe Naruto foi o único Jinchuuriki que já teve a Kyuubi dentro de si, e ele só consegui controlá-la por possuir dentro de si apenas metade do poder total da mesma. A Kyuubi é um demônio na forma de uma raposa gigante. É extremamente agressiva e possui um poder imensurável. Escala sugerida: *Kami*.

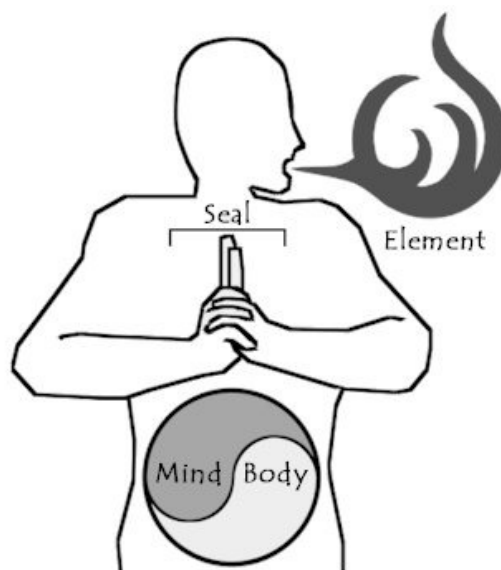
Obs: existe um detalhe interessante a cerca da influência das *Bijuus* nos seus *Jinchuurikis*. As Bijuus possuem marcas características que geralmente se manifestam no corpo do seu Jinchuuriki, servido como uma espécie de marca. Estas marcas são visíveis em alguns casos, como as marcas de raposa que Naruto tem no seu rosto (simulando os bigodes da raposa), ou os olhos pintados do Gaara (simulando as mesmas marcas que o tanuki tem em volta dos olhos). Elas não precisam está no rosto do Jinchuuriki, mas geralmente se manifestam em lugares visíveis (e que ajudam a diferenciar o shinobi dos outros).

TOMO 4
-JUTSUS-

A NATUREZA DOS JUTSUS

Os Jutsus são as técnicas que os shinobis utilizam no mundo de Naruto. São os poderes dos shinobis. Estes poderes podem ser de diversos tipos e possuem diversos efeitos, sejam ofensivos, defensivos ou de suporte.

Para usar um Jutsu o shinobi precisa primeiro conhecer aquele que deseja fazer. Assim, todos os shinobis precisam aprender o Jutsu antes de poder utilizá-lo. Aprender um Jutsu pode levar tempo, variando devido a sua complexidade. Não é qualquer shinobi que irá sair por aí fazendo qualquer Jutsu a sua vontade.

Como existem muitos Jutsus, alguns mais complexos e outros mais simples, determinou-se uma forma para diferenciá-los e classificá-los quanto ao seu nível de poder. Esta forma são os **Ranks**. Os Ranks variam dos mais fracos (Rank E) aos mais poderosos (Rank A e S), representando o grau de complexidade do Jutsu e seu nível de poder. Além disso, os Ranks diferenciam bem o nível de certos shinobis. Genins ainda são muito inexperientes e jovens para saber manipular um Jutsu de Rank A, por exemplo, o que já é perfeitamente possível para um Jounin bem treinado.

TIPOS DE JUTSUS

Existem diversos tipos de Jutsus, onde cada um delimita uma área de conhecimento e atuação do shinobi. Os Jutsus se dividem nas categorias descritas a seguir.

Taijutsus (TAI): são técnicas de combate corpo a corpo, utilizando-se de armas ou não. Tais técnicas são essenciais para qualquer shinobi e perigosas para os oponentes, pois os usuários que focam em Taijutsu geralmente possuem uma capacidade física superior ao dos utilizadores de Ninjutsu ou Genjutsus. Alguns exemplos de Taijutsus são o *Dynamic Entry* e *Shishi Rendan*.

Genjutsus (GEN): o shinobi controla o sistema de Chakra do oponente, colocando-o de um jeito irregular, afetando um ou todos cinco sentidos da vítima. Com isso, ele consegue fazer com que a pessoa sinta algo que não exista, de dor até visões, ou cheiros que não existem. É uma técnica avançada e que necessita de muita inteligência e Controle de Chakra preciso. Um hábil usuário de Genjutsus pode vencer um combate sem nem mesmo suar, criando ilusões que prendem o adversário num transe profundo e se aproveitando da situação para matá-lo. Um exemplo é o *Tsukyomi*.

Ninjutsus (NIN): é qualquer técnica shinobi que não é uma ilusão ou escrita, e que utilize pelo menos um dos 12 selos de mão para ser feito. Shinobis especializados em Ninjutsus podem facilmente fazer grandes feitos impossíveis para outros tipos de shinobi, como conjurar animais, destruir florestas, ou mesmo criar copias de si mesmo. Também estão dentro dos Ninjutsus todas as técnicas que controlam os elementos efetivamente. Alguns exemplos são o *Chidori, Rasengan* e *Goukakyu no Jutsu*.

Os três tipos apresentados acima são os tradicionais do mundo shinobi. Entretanto, existem ainda outras classificações que precisam ser citadas para fins de entendimento e esclarecimento.

Kekkei Genkai: são as Linhagens Sanguíneas Avançadas, ou seja, um conjunto de técnicas passadas de pai para filho pelo sangue. Tais técnicas são exclusivas de cada Clã shinobi e não podem ser copiadas de maneira alguma (mesmo com o Sharingan). Estes Jutsus estão dentro de um dos três tipos principais (TAI, GEN ou NIN). Um exemplo é o *Kage Mane no Jutsu*.

Fuuinjutsus: são Ninjutsus complexos que necessitam de selamentos, preparações, ingredientes, dentre outras coisas. Alguns dos Fuuinjutsus mais simples são as tarjas explosivas que qualquer shinobi pode usar sem problema. Fuuinjutsus, diferentemente dos outros Jutsus, não são criados para serem feitos e utilizados instantaneamente. Tais Jutsus necessitam geralmente de tempo para se desenhar os intricados selamentos ou fazer os preparativos necessários, mas seus efeitos podem ser devastadores. Especialistas em Fuuinjutsus podem criar barreiras, alterar efeitos de outros Jutsus e até mesmo selar poderosas técnicas ou mesmo *Bijuus*. Um exemplo seria o *Juin Jutsu*.

Kinjutsu: existem Jutsus que são excessivamente poderosos, mas terríveis e perigosos para o próprio usuário. Geralmente estes Jutsus são de Ranks elevados, devido seu nível de poder, ou outros podem até ser mais fracos, mas são tratados como tenebrosos devido as suas conseqüências. Estes são os Kinjutsus, Jutsus proibidos devido seus efeitos terríveis e devastadores. Alguns Kinjutsus são tratados com tamanho

desprezo que seu usuário pode ganhar a Desvantagem Má Fama só por tê-lo usado alguma vez. Um exemplo seria o *Edo Tensei*.

A RODA DOS ELEMENTOS

Alguns Ninjutsus são dominados por elementos. No mundo de Naruto existem cinco tipos de elementos principais, que são: Fogo (***Katon***), Água (***Suiton***), Terra (***Doton***), Vento (***Fuuton***) e Trovão (***Raiton***). Cada shinobi nasce com uma predisposição para algum elemento, que ele aprende e usa com mais facilidade do que os outros. Essa predisposição não impede que o shinobi aprenda mais de um elemento. Com o seu desenvolver, esse shinobi pode aprender outros elementos, usando-os com certa facilidade. Mesmo assim, o shinobi não pode usar vários elementos ao mesmo tempo, sendo possível apenas usar um de cada vez.

Desta forma, cada pessoa tem uma predisposição para certo elemento. Entretanto, alguns clãs de shinobis possuem a capacidade de usar dois elementos com a mesma facilidade e fundi-los num mais poderoso e único. Esse novo elemento é tratado como uma **Kekkei Genkai**. Existem várias possíveis fusões entre dois elementos, sendo as mais famosas: Madeira (*Mokuton*); e Gelo (*Hyouton*). Veja as regras específicas sobre os elementos fusionados no Tomo 1 na parte dedicada aos Clãs e Linhagens (ver **Hijutsus**).

Para saber qual elemento o shinobi tem maior predisposição, existe um processo muito simples. Primeiro é preciso fazer um papel especial a partir de uma árvore muito antiga que se alimenta de Chakra. O shinobi segura o papel e coloca seu Chakra nele, acontecendo uma reação: se o papel se picar em pedacinhos é elemento *Doton* (terra); se pegar fogo é *Katon* (fogo); se ficar molhado é *Suiton* (água); se partir-se no meio é *Fuuton* (vento); se ficar amassado é *Raiton* (trovão). A partir daí o shinobi treina para poder despertar o controle do seu elemento.

Os elementos fazem parte de uma roda contínua que tende a se equilibrar mutuamente. Isso quer dizer que um tipo de elemento é mais forte e mais fraco que outros distintos. Tendo esse pensamento em mente, quando dois Jutsus diferentes carregados com algum tipo de elemento estão para se chocar ou se confrontar, o elemento por natureza mais forte ganha, em conseqüência o mais fraco perde.

Analise a figura apresentada acima. Essa é a Roda dos Elementos. Ela indica no sentido horário que elemento é mais forte, e o oposto o mais fraco. Se pensarmos dessa maneira, Fogo é mais forte que Vento, em compensação é mais fraco que Água. Então, quando um Jutsu de Fogo confrontar um de Vento, ele tenderá a vencer. Se for o oposto, o Jutsu de Água é que tenderá a vencer contra um Jutsu de Fogo. Assim, os elementos tendem a se equilibrar sempre.

Em termos de regra, o Jutsu de elemento mais forte receberá um adicional de +1 na sua FA contra o Jutsu de elemento mais fraco.

APRENDENDO E USANDO JUTSUS

Como usar um Jutsus: Usar um Jutsu é uma ação automática (não requer teste algum). Entretanto, muitos Jutsus precisam ser "acertados". Nestes casos, deve-se fazer o teste de FA mais adequado para a situação (usando Força para ataques Corpo a Corpo e PdF para ataques a distância). Por vezes o próprio Jutsu poderá ter uma regra específica que mude o cálculo de seu valor de ataque ou defesa.

Cada Jutsu em particular possui um custo para ser feito, custo esse refletido em PC ou PV. Taijutsus em geral podem gastar PV ou PC para serem usados, mas os outros tipos de Jutsus só podem ser feitos com o gasto de PC. Antecedendo cada lista de Jutsus há uma explicação detalha sobre a forma de usar aquele tipo específico de Jutsu. Desta forma, vide os Jutsus nas suas devidas listas para maiores detalhes (as listas serão apresentadas nos próximos capítulos).

Determinando quantidade inicial de Jutsus: A quantidade inicial de Jutsus do personagem varia de acordo com diversos fatores, onde estes já foram apresentados no Tomo 1 na parte de criação da ficha do personagem.

Aprendendo um novo Jutsu: Depois de iniciado o RPG o personagem poderá muito bem desejar aprender novos Jutsus. Para se aprender um novo Jutsu é necessário **treinar durante certa quantidade de dias**, evitando interrupções, além de gastar **1 PE por cada novo Jutsu** aprendido. Perceba que a única regra mudada em relação as Magias do 3D&T Alpha será o tempo de treinamento.

Para medir o **tempo de aprendizado** de um novo Jutsu é preciso calcular a seguinte equação: VR - 1d para cada ponto de H do personagem, valor final em dias (mínimo de um dia de treino; 1 dia equivale a 8 horas). O VR, ou Valor de Rank, é um valor fixo que foi determinado baseado na complexidade do Jutsu. Ele tem como base o Rank do Jutsu que se deseja aprender. VR para cada Rank: E = 4; D = 8; C = 16; B = 32; A = 64; S = 128.

Exemplo: *quero aprender um Jutsu Rank A (VR = 64) e eu tenho H 3. O tempo de aprendizado será de 64 - 3d. Supondo que os valores que consegui na rolagem dos 3d foram 4, 5 e 6. Então o tempo de aprendizagem será igual a 64 - 15 = 49 dias para aprender o Jutsu. Se algum mestre estiver me ensinando o Jutsu, serão necessários apenas 25 dias de treino para aprender o mesmo.*

O tempo de aprendizagem total cairá pela metade se o Jutsu for ensinado por algum mestre (*sensei*).

Obs: e quando o treinamento tem que ser **interrompido**? O personagem poderá treinar parte do Jutsu num dado momento, ir para uma missão e depois, quando voltar, continuar o treinamento. Nestes casos, ele poderá interromper o treinamento por no máximo seu valor de H em semanas e um número máximo de interrupções também igual ao valor de H. Então, se um personagem possui H 3, ele poderá interromper seu treinamento um número máximo de vezes igual a 3 e ficar sem treinar entre cada interrupção por até 3 semanas. Agora se o personagem possuir a Vantagem Memória Expandida ele nem precisará se preocupar com este detalhe.

CRIANDO NOVOS JUTSUS

Antes de tudo, leia atentamente todas as listas de Jutsus que são apresentadas nos próximos capítulos e tente perceber um padrão compartilhado por todos os Jutsus. Conseguiu ver? Se não conseguiu, tente novamente. Caso tenha conseguido, prossiga com a leitura e veja como é simples criar você seu próprio Jutsu. Entretanto, antes de tudo seja racional! As listas apresentam uma enorme quantidade de Jutsus e dos mais variados. Se você gostou de um Jutsu e acha que ele é bem parecido com o que deseja criar, pegue seus dados como base, mude sua descrição, o nome e feito! Você tem um novo Jutsu e nem teve que calcular nada! Muitos Jutsus elementais seguiram essa premissa, o que facilitou imensamente o trabalho de adaptá-los (principalmente os Jutsus baseados no elemento água).

Tomaremos o Jutsu no quadro abaixo para termos uma base comparativa.

Katon: Goukakyuu no Jutsu
Liberação de Fogo: Técnica da Grande Bola de Fogo – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi inspira Chakra na sua boca jogando fogo nos inimigos sob a forma de uma grande redoma de chamas com raio de 3 metros e que avança em linha reta até seu alcance final. No clã Uchiha, quando um shinobi que consegue fazer essa técnica deixa de ser considerada uma criança.

FA = H + PdF + 1d + 2.

- EXIGÊNCIAS E CUSTOS -

Os Jutsus possuem custos diversos em PC e existem vários fatores que podem influenciar esta quantidade. Estes fatores serão apresentados ao longo do texto. Por hora, você precisa saber que cada Rank possui um valor fixo de custo em PC, ou seja, um valor padrão, mas que pode mudar conforme será lido ao longo do texto. Os valores para cada Rank são os seguintes: E/D = 1; C = 2; B = 3; A = 4; S = 5.

Em geral os Jutsus terão um único tipo de exigência: um valor mínimo de H. A H do personagem mede muitas coisas, e em Naruto ela mede a sua capacidade de controlar o Chakra, o que é essência para fazer Jutsus. Entretanto, compreender quanto que um Jutsu cobra de H do personagem é um assunto bem subjetivo e amplo. Desta forma, trataremos somente sobre isso mais adiante no texto.

Alguns Jutsus podem está associados a alguma Perícia (como os Ninjutsus médicos), e cobrarão que o personagem possua a mesma para poder aprendê-lo. Outros Jutsus poderão ser versões mais poderosas de alguns mais simples, cobrando sempre como pré-requisito que o personagem primeiro possua a sua versão inferior. De forma similar, alguns Jutsus podem só ser efetivos quando outros estiverem ativos anteriormente, sendo estes então cobrados também como pré-requisitos.

Logicamente só é possível ter um Jutsu elemental se antes o personagem tenha dominado completamente o elemento do Jutsu em questão, inclusive se for Hijutsus (ver detalhes na lista pertinente).

Alguns Jutsus poderão possuir vantagens adicionais em relação a outros, ou mesmo algumas desvantagens. A presença destes fatores deverá pesar na hora de calcular o custo em PC dos mesmos. Se um Jutsu possuir algum tipo de vantagem que supere o normal para o seu Rank, confira ao Jutsu um gasto adicional de +1 no PC. O contrário deverá ser feito caso o Jutsu apresente mais desvantagens que o normal, diminuindo em -1 o custo em PC.

Caso um Jutsu seja sustentado, geralmente seu custo em Chakra diminuirá em 1 ponto. Isso acontece porque é preciso um gasto contínuo do Chakra, o que poderia prejudicar o personagem na hora de fazer um

Jutsu desse tipo. Aproveitando que estamos falando de Jutsus sustentáveis e seus custos, perceba nas listas que muitos Jutsus possuem um valor de turnos de atividade variando com a quantidade de H que o personagem possui. Isso é o que normalmente se deve fazer, mas a duração poderá variar devido a outros fatores ou mesmo possuir valores fixos. Outra coisa que muda muito é o fator de tempo da duração. Em muitos Jutsus ele estará apontando uma quantidade de turno, mas por vezes poderá haver a substituição do termo "turno" por "minutos", "horas" ou mesmo "dias"! Em ambos os casos a determinação destas condições é muito subjetiva e não há como criar uma regra 100% correta. Mestres e jogadores devem chegar a um consenso coletivo de quais fatores serão os mais apropriados nestes casos.

- COMPREENDENDO A EXIGÊNCIA EM H -

Excetuando-se os Taijutsus, todos os outros Jutsus sempre cobrarão como exigência um valor mínimo de H. Isso se dá devido o fato de GEN e NIN sempre precisarem usar da capacidade do personagem para controlar o Chakra, aqui representado pelo valor de H do personagem. O valor mínimo de H varia muito de um Jutsu para o outro, o que pode parecer algo bem subjetivo. Entretanto, há um raciocínio por trás da determinação deste valor mínimo.

Como o H mede a capacidade do personagem em manipular o Chakra com perfeição, imagine que o valor a ser cobrado refletirá o quão complicado é aquele Jutsu para ser moldado. Todo Jutsu possui uma forma, e quanto mais complexa for esta forma, mais difícil será para o personagem dominá-la. É a idéia de densidade de poder. Quanto mais Chakra compactado numa forma diminuta, maior será a energia que será liberada dali, ao mesmo tempo em que o personagem precisará de ainda mais controle do seu próprio Chakra para executar o Jutsu com perfeição. Seguindo essa linha de raciocínio, pode-se perceber que é comum que um Jutsu elemental cobre uma maior quantidade de H mínimo, pois controlar um elemento é mais complicado que o Chakra normal de um Jutsu mais simples.

Entretanto, alguns Jutsus são complicados de controlar mesmo não possuindo formas "densas", sendo este caso bastante visível nos Genjutsus. Uma ilusão não possui forma física! Para estes casos, você deve raciocinar que o Jutsu pode não possuir forma, mas precisa ser bem manipulado para afetar com perfeição o sistema circulatório de Chakra da vítima. Quanto mais complexo for o Jutsu, mas difícil será manipulá-lo da maneira correta para torná-lo efetivo numa vítima.

Entendido os preceitos acima, podemos associar mais facilmente valores de custo mínimo em H para os Jutsus. Se o Jutsu possuir uma forma muito simples, afetar alguma área grande, seja pouco controlável ou afete uma pessoa superficialmente (ou ao próprio usuário do Jutsu), cobre um pré-requisito de H 1 pelo mesmo. Se as características do Jutsu começarem a ficar complexas (uma forma mais densa e definida, afetar mais profundamente as pessoas ou coisas), cobre um valor maior de H pelo mesmo.

Poucos Jutsus cobraram H 3 do personagem, sendo mais comum o valor variar entre 1 e 2. Entretanto, TODOS os Jutsus médicos são excessivamente complexos de se aprender e controlar. Além de possuírem uma forma complexa, estes Jutsus afetam muito profundamente as suas vítimas, o que eleva o requisito em H drasticamente. Perceba na lista apropriada que nenhum destes Jutsus tem um valor de H menor que 4!

- E O ALCANCE? -

Até agora já foi possível entender bem sobre as Exigências e Custos, além de suas variantes. Não há no que se complicar com relação a Duração: ou o Jutsu é instantâneo, ou permanente ou sustentado. Veja em alguns parágrafos anteriores as variações de Custo que são causados por Jutsus sustentáveis.

Então, a última coisa que falta determinar é o alcance dos Jutsus! E como o fazemos? É só seguir a regra básica apresentada pelo Alpha na parte que fala das magias. Entretanto, alguns Jutsu (como os Taijutsus) não passam de técnicas de combate. Nestes casos, aqui entra um novo conceito de alcance: o corpo a corpo. Para que você não pense que é algo complicado, saiba logo que é o mesmo que se precisar acertar um ataque físico a curta distância. Não há dificuldade nisso, há?

- VALORES ESTÁTICOS -

Muita coisa já foi dita até agora, mas o essencial de todo poder ainda não foi dito: e os seus bônus estáticos? Como eu posso calcular os seus benefícios em FA e FD? Esta é mais uma parte subjetiva da criação de Jutsus, mas pelo menos possui uma lógica de fácil aplicação. Os bônus são similares as Exigências, ou seja, eles variam com os Ranks. A seguir daremos algumas margens para você tomar como base e aplicar nos seus Jutsus: Rank E = entre +1 e +2; D = entre +1 e +3; C = entre +2 e +4; B = entre +3 e +5; A = entre +3 e +6; S = de +5 em diante (aconselhado um máximo de +12).

Observe que nosso Jutsu exemplo confere apenas um bônus de +2 na FA, devido ele ser um Jutsu simples de Rank C. Entretanto, o bônus mais apropriado seria o valor intermediário +3 citado no parágrafo anterior (para Rank C o valor do bônus varia entre +2 e +4). Então, por que foi usado o valor +2 ao invés do +3? Porque o Jutsu afeta uma área! Perceba que aqui houve um balanceamento entre o bônus do Jutsu com sua característica especial: afetar uma área. Essa é a lógica que os Mestres e os jogadores devem seguir na hora de criar seus Jutsus. O equilíbrio é a chave para se alcançar o melhor resultado na hora de adaptar.

Uma questão pertinente sobre este assunto é saber como calcular o FA que será utilizado pelo Jutsu. Em geral os Jutsus são arremessados de alguma forma nos alvos, sendo bem óbvio que nestes casos se utilizará o PdF do personagem. Em outras situações o personagem faz um Jutsu que se equivale a um ataque corpo a corpo comum, o que vai requerer o uso da F. Entretanto, existem Jutsus que afetam áreas, não necessariamente sendo arremessados. Para estes casos onde não há um fator de arremesso, pode-se substituir o PdF por 1d extra. Como uma área é algo bem aleatório, a aceitável que seu valor de FA seja bem dinâmico também. Entretanto, na hora de testar, defina qual será o dado normal de acerto e qual será o que substitui PdF, pois se cair um "6" em algum deles todos vão ficar discutindo se foi acerto crítico ou não! Agora, e se for acerto crítico, o que dobrar? A H, logicamente. Se por acaso o jogador e o Mestre não chegarem a um consenso sobre este assunto, use o PdF.

- TEMPO DE APRENDIZADO -

E como determinar o tempo de aprendizado de um Jutsu que foi criado pelo próprio personagem? Bem, existem três situações possíveis para os Jutsus criados pelo jogador. A primeira é que ele criou o Jutsu durante a fase de criação da ficha de seu personagem. Para estes casos, o Jutsu é aprendido como qualquer outro dentro do seu limite de quantidade inicial.

O segundo e terceiro caso acontecerá quando o personagem for aprender o Jutsu dentro do tempo de jogo normal do RPG. A diferença entre as situações reside no fato do Jutsu ter sido criado por um outro personagem qualquer da história ou está sendo criado pelo próprio personagem naquele momento da história do RPG. Se o Jutsu criado pelo jogador for ensinado ao seu personagem por qualquer outra pessoa, ou seja, caso o Jutsu já exista naquele momento da história, o mesmo terá como tempo de aprendizado o valor normal para qualquer outro Jutsu.

Entretanto, caso o personagem deseje criar o Jutsu dentro do RPG (assim como fez Naruto para criar o *Rasen Shuriken*), o mesmo deverá gastar uma quantidade muito maior de tempo, pois ele terá que compreender sozinho todos os princípios para se fazer perfeitamente aquele Jutsu. É um processo de tentativa e erro contínuo, análise e reflexão sobre os resultados e aplicação das teorias. Isso requer tempo e concentração, o que torna complicado para o personagem criar um Jutsu em pouco tempo.

Abaixo segue a regra que deve ser utilizada para medir a quantidade de tempo que o shinobi deve gastar treinando a nova técnica que está tentando criar dentro do tempo de jogo do RPG:

- **Criando um Jutsu baseado em outro já conhecido pelo personagem:** dobre os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de um dia. Exemplo: *Naruto aprendendo o* Rasen Shuriken. *Perceba que ele já tinha meio caminho andado, pois o Jutsu basicamente é uma evolução do* Rasengan *normal*.
- **Criando um Jutsu sem se basear em nada já criado (criando do zero):** quadruplique os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de uma semana. Exemplo: *o Quarto Hokage tentando criar o Rasen Shuriken. Ele precisou de 3 anos de trabalho árduo para conseguir algum resultado, mas estancou numa parte da qual não conseguiu seguir adiante. Desta forma ele limitou o que desejava fazer e criou apenas o Rasengan*.

Obs: a regra de interrupção do treinamento aqui não funciona da mesma maneira. O personagem poderá interromper seu treinamento por um fator de meses, não de semanas. Desta forma, se o personagem possui H 3, ele poderá interromper a criação do seu Jutsu até 3 vezes e por um período máximo entre cada interrupção de 3 meses.

TECNICAS DO CHAKRA (CC)

Como já foi explicado antes, para se fazer um Jutsu muitas vezes é necessário usar o Chakra e controlá-lo da maneira correta.

O Controle do Chakra possui algumas técnicas únicas que a maior parte dos shinobis possui. Estas técnicas são "compradas" e aprendidas como se fossem Jutsus (ver regras sobre Aprendendo Jutsus no capítulo anterior para maiores detalhes), e são anotadas na lista de Jutsus do personagem. Cada uma delas cobra certa quantidade de Chakra para ser feita e domínio no Controle do Chakra. A não ser que se diga o contrário, todas estas técnicas serão executadas como ações livres.

Obs: todos os Jutsus desta lista cobram que o personagem possua a Vantagem Técnicas do Chakra.

São elas:

- **Aceleração (Rank E)**: esta técnica simples deixa o shinobi mais rápido durante o combate ou por até uma hora, sendo sustentável. Confere +1 em testes de Esquivas e +1 em Habilidade APENAS para calcular o deslocamento do personagem. Consome 1 PC por uso.
- **Andar nas paredes (Rank D):** está é uma das técnicas básicas que os Genins costumam aprender assim que se tornam shinobis. O usuário concentra Chakra nos pés para que possa andar sobre qualquer superfície como se fosse um inseto. Funciona praticamente em todas as superfícies. Requer o gasto de 1 PC por uso. Dura enquanto o shinobi mantiver contato com a superfície na qual está pregado. Caso ele se desligue da superfície, o Chakra ficará concentrado na sola dos seus pés durante, no máximo, sua CC em turnos.
- **Andar sobre a água (Rank C):** está já é uma técnica mais avançada na qual o shinobi concentra Chakra na sola dos pés para andar sobre a água, ou mesmo correr. Requer o gasto de 2 PC por uso. Dura da mesma forma que "Andar nas Paredes".
- **Converter Chakra (Rank D):** com um pouco de treinamento e concentração, o shinobi poderá converter Pontos de Vida em Chakra para fazer Jutsus. O shinobi é capaz de converter tantos Pontos de Vida quanto for sua Resistência em Chakra por turno.
- **Deslizar (Rank C):** o shinobi segue o princípio inverso de "Andar nas paredes", diminuindo o atrito na sola dos pés para poder deslizar por cima de qualquer superfície, praticamente anulando o efeito do seu peso. Desta forma, o shinobi poderia deslizar por cima de rochas e paredes. Para poder deslizar em cima d'água ele precisará possuir a técnica "Andar sobre a água". Requer o gasto de 2 PC por uso. O alcance do "Deslizar" está limitado ao ambiente e a vontade do jogador e Mestre.
- **Deslocamento Aquático (Rank C):** o shinobi desenvolve uma capacidade motora especial, movendo o seu Chakra de forma única, ganhando assim a capacidade de lutar na água ou mesmo se jogar de dentro dela como se fosse um foguete, alcançando velocidades impossíveis mesmo para os animais aquáticos mais velozes. Segue o mesmo princípio de "Deslizar", diminuindo o atrito na água, tornando a mobilidade do usuário maior e mais precisa. O shinobi poderá até lutar e atacar de dentro d'água. Requer o gasto de 4 PC durante todo o combate ou por até uma hora.
- **Energizar (Rank B):** quando o shinobi detém um ótimo controle do seu Chakra, ele poderá concentrá-lo ao redor do corpo para conceder maior agilidade. Esta técnica confere um bônus de +1 nos testes de FA e FD (não cumulativo), gastando-se 2 PC e durando todo o combate ou por até uma hora.
- **Felino (Rank E):** o shinobi ganhou um domínio completo sobre o seu corpo, podendo fazer malabarismos completos no ar sem problema, praticamente ignorando efeitos de gravidade e realizando grandes saltos. É de todas as técnicas a mais básica do mundo shinobi. Um shinobi sem ela não sabe andar. Confere o dobro do deslocamento ao shinobi quando o mesmo está correndo por meio de saltos, além de amenizar pela metade todo dano de queda que ele possa receber (apenas se ele, durante a queda, possuir alguma coisa que possa usar para amortizar a velocidade da queda). Requer o gasto de 1 PC por H horas. Pode ser combinado com "Aceleração".

- **Passos Leve (Rank C):** o shinobi segue o princípio adotado no “Andar sobre a água”, só que aplicado em superfícies sólidas de baixa resistência, como areias e neve. Além disso, seus passos são tão leves que, ao andar, o mesmo não deixa rastros físicos (mas deixa uma ligeira marca de Chakra que pode ser seguida por quem possui técnicas específicas para localizar uso de Chakra). Requer o gasto de 3 PC por hora de uso.
- **Sentidos Aguçados (Rank C):** o shinobi aprendeu a controlar o seu fluxo de Chakra, direcionando-o para uma área sensorial do corpo específica. Sempre que desejar ter esta técnica o shinobi deverá comprar cada sentido como uma técnica única, ou seja, ele deverá comprar a técnica uma vez para um sentido específico, não podendo mudá-lo durante a utilização da mesma. É possível expandir a percepção da visão, audição ou olfato gastando 2 PC por H turnos.
- **Transferir Chakra (Rank A):** esta técnica é um dos pré-requisitos básicos dos shinobis que pretendem se tornar médicos. Quando alguém está debilitado e necessitando de Chakra, o usuário poderá transferir seu Chakra para esta outra pessoa. A quantidade de Chakra transferido por turno é igual à H do usuário. Está técnica é executada como uma ação parcial (o shinobi pode apenas se deslocar até a vítima com seu movimento), e requer total concentração no que se está fazendo.

Como aprender uma técnica de CC: dá pra perceber que cada Técnica do Controle do Chakra possui um Rank. Desta forma, elas serão aprendidas como se fossem Jutsus normais. Ver a regra específica no capítulo anterior.

TAIJUTSUS (TAI)

São técnicas de combate corpo a corpo, utilizando-se de armas ou não. Tais técnicas são essenciais para qualquer shinobi e perigosas para os oponentes, pois os usuários que focam em Taijutsu geralmente possuem uma capacidade física superior a dos utilizadores de Ninjutsu ou Genjutsus.

Para se fazer um Taijutsu corretamente são necessárias duas coisas. Primeiramente, o shinobi deverá gastar uma quantidade mínima de energia para fazer o efeito do Jutsu. Essa energia gasta é chamada de *Stamina*, a energia física que existe em todos os seres vivos. Ela é muito simples de ser canalizada, requerendo apenas que o shinobi saiba concentrá-la no Jutsu que deseja fazer. Todos os shinobis sabem manipular perfeitamente o *Stamina* do corpo, devido aos duros treinamentos que recebem desde sua época de academia e por ser uma capacidade natural do corpo humano.

Em questões de regra, a energia espiritual (Chakra) e física (*Stamina*) do shinobi são a mesma coisa, ou seja, os Pontos de Magia de 3D&T (aqui na adaptação conhecido como Pontos de Chakra, ou PC). Entretanto, o shinobi é capaz de sacrificar sua própria energia vital (que faz parte da sua energia física) para fazer Taijutsus. Essa energia vital é chamada de Pontos de Vida. Desta forma, para fazer um Taijutsu, o shinobi pode optar por gastar PC ou PV. Entretanto, existem Jutsus que cobram o consumo obrigatório de alguma destas energias.

Após canalizar a energia necessária, o shinobi precisará acertar o ataque no seu oponente. Independentemente de o ataque ser efetivo ou não, a energia terá sido gasta. Acertando o ataque, o Taijutsu terá acertado seu alvo. Existem ainda alguns poucos Taijutsus que podem ser mantidos e outros que não precisam acertar o alvo, não necessitando de testes para fazê-los. Assim, em regra, todo Jutsu será feito automaticamente apenas com o gasto da energia necessária.

Atacar com Taijutsus é muito simples. A grande maioria dos Taijutsu é feito com um ataque simples, ou seja, com FA igual a F + H + 1d + os bônus que o Taijutsu proporcionar. Entretanto, existem Taijutsus (especialmente de alguns Estilos) que não dependem da Força para serem feitos, possuindo regras especiais. Veja os casos especiais nos próprios Taijutsus.

Por fim, existem Taijutsus que pertencem a Estilos de artes marciais shinobis. Estes Estilos, como são chamados, devem ser aprendidos pelos shinobis que desejam possuir estes Taijutsus, sendo o pré-requisito base para os mesmos. Estes Estilos custam pontos e devem ser comprados como Vantagens (atendidas as suas exigências), mas, logicamente, possuem seus benefícios. Alguns clãs shinobis (o caso do clã Hyuuga), possuem um estilo próprio de combate.

Obs: todos os Jutsus desta lista cobram que o personagem possua a Vantagem Taijutsu.

Legenda:

- PV: Ponto de Vida;
- PC: Ponto de Chakra;
- Ponto: ponto qualquer, seja de Chakra ou de Vida;
- Corpo a corpo: o personagem precisa fazer um ataque físico contra o alvo (causa dano);
- Jutsu Defensivo: são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

Bunshin Taiatari

Ataque Suicida dos Clones – Rank B
Exigências: *Kage Bunshin no Jutsu*
Custo: 1 PV e 3 PC por trio de clone
Duração: instantânea
Alcance: curto

Jutsu Defensivo. O usuário conjura um número de *Kage Bunshins* de forma que estes recebam o ataque no lugar do dono ao mesmo tempo em que as cópias colocam o usuário próximo do oponente, que poderá atacar logo em seguida com um ataque surpresa (o alvo perde

sua H na FD). Não funciona contra ataques com área maior que 3 metros de raio.

Este Jutsu cobra um mínimo de três Bunshins para ser feito (onde dois deles arremessaram o usuário para próximo do adversário e o outro se colocará diante do ataque, aumentando a esquiva), que serão cancelados logo em seguida. Não é preciso fazer o Jutsu das cópias antes, o próprio Taijutsu já cria os mesmos. Caso já existam as cópias, o gasto em PC do Jutsu torna-se desnecessário e as cópias não sumirão após o Jutsu tiver sido feito (exceto uma que sumirá por ter recebido o dano no lugar do shinobi).

Cada trio de cópias fornece ao Jutsu +2 na FD contra o ataque que será recebido (máximo de nove cópias).

Bunshin Kaiten Kakatou Otoshi

Queda Infernal Rotatória de Clones – Rank C
Exigências: *Kage Bunshin no Jutsu*
Custo: 1 PV e 3 PC por trio de clone
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi cria vários clones que se jogam no ar e começam um salto mortal, caindo no chão chutando o ombro do oponente. Após o Jutsu, os clones são cancelados. Requer um mínimo de três clones para ser feito, concedendo +2 na FA por trio (máximo de nove clones). Se os clones já tiverem sidos criados previamente não serão cancelados.

Fuusoku

Velocidade do Vento – Rank D
Exigências: R 2
Custo: 1 ponto por R turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Este Jutsu tem a única função de aumentar a velocidade do usuário após um longo treinamento utilizando-se de pesos o personagem ficara mais rápido ao remover os mesmos. Confere +1 na H para testes que requerem velocidade (ataque e esquiva), e o movimento do personagem dobra.

Hayabusa Otoshi

Queda do Falcão Peregrino – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Estando em uma posição elevada, o usuário pegará seu oponente por trás, fixando-se nas suas costas. O usuário travará os seus tornozelos próximos do pescoço do oponente e os braços nas coxas, para forçar a vítima a cair de cabeça contra o chão.

Confere +1 na FA e, caso acerte o oponente, causará 1d extra de dano. Esse Jutsu deve ser feito quando o oponente está em algum lugar alto ou saltando.

Hien

Andorinha Voadora – Rank B
Exigências: -
Custo: 3 PC por R turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Alimentando seu Chakra em alguma arma cortante, o shinobi aumenta o tamanho da lâmina, deixando esse aumento invisível, fazendo o oponente julgar errado a sua esquiva.

Confere +3 na FA e o primeiro ataque cancela o bônus de H na FD do oponente.

Sennen Goroshi

Mil Anos de Dor – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Apesar de ser chamado da *Konohagakure Inzen Taijutsu Ougi* (Técnica Suprema da Antiga Folha), *Sennen Goroshi* é mais uma técnica de brincadeira do que um Taijutsu de verdade. O shinobi forma o selo do tigre e enfia seu dedo na região anal do oponente, fazendo com que ele vá para o ar de tanta dor. Também se pode improvisar, usando uma kunai no lugar de um dedo (o que aumenta um pouco o dano).

O golpe é inspirado no *kancho*, uma brincadeira japonesa que consiste em enfiar dedos no ânus alheio (semelhante à *dedada*).

Confere +1 na FA do ataque e deixa alvo indefeso durante um turno caso o mesmo não passe num teste de R +2.

Shishi Rendan

Combo do Leão – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Desenvolvido por Sasuke depois de copiar os movimentos de Rock Lee com seu Sharingan durante as fases eliminatórias do torneio Chuunin. O usuário joga o oponente para o ar e com um chute o leva para o chão novamente.

Confere +2 na FA. Pode ser usado em conjunto com o *Konoha Kage Buyou*.

GOUKEN RYUU

Estilo dos Punhos Fortes

Um Estilo clássico de combate dos shinobis de Konoha. Consiste em transformar a energia física do corpo em força bruta para avassalar seus oponentes ou destruir as coisas. É um estilo de Taijutsu muito apreciado em Konoha e bem fácil de aprender. Os gênios neste estilo se tornam verdadeiros mestre nas artes marciais.

Tipo de dano: esmagamento.

Exigências: F 1 e H 2

Benefícios: recebe +1 na FA sempre que utiliza o tipo de dano do estilo. Este bônus pode ser acumulado com os bônus dos Taijutsus do Estilo.

Custo: 1 Ponto de personagem.

Dynamic Entry

Entrada Dinâmica – Rank D
Exigências: *Gouken Ryuu*
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi ataca o inimigo em grande velocidade com uma voadora.

Confere +2 na FA.

Konoha Kage Buyou

Dança da Sombra da Folha – Rank C
Exigências: *Gouken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi aparece abaixo do oponente, dando um chute abaixo da mandíbula que leva o outro para o alto (5 metros). O oponente deve fazer um teste de R para evitar ficar indefeso por um turno (devido atordoamento). Desta forma, este Jutsu é perfeito para criar combos com outros que afetem o oponente apenas quando ele está no ar.

Confere + 3 na FA.

Konoha Reppuu

Vento Violento da Folha – Rank D
Exigências: *Gouken Ryuu*
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Usando sua rapidez, o shinobi se abaixa, dando uma rasteira no outro e o chutando para longe.

Confere +2 na FA.

Konoha Senpuu

Redemoinho da Folha – Rank D
Exigências: *Gouken Ryuu*
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: raio de 1,5 metros

O usuário da técnica fará um chute rodopiante tão rápido e forte que afetara todos na área e causa um deslocamento de ar. Todos ao redor do usuário deverão tentar esquivar do ataque.

Konoha Dai Senpuu

Redemoinho da Grande Folha – Rank C
Exigências: *Konoha Senpuu* e *Gouken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: raio de 3 metros

Como o *Konoha Senpuu* normal, o shinobi usa sua agilidade e rapidez para soltar uma série de poderosos chutes rodopiantes que acertam a todos na sua área de ação. Todos na área deverão tentar esquivar.

Confere +1 na FA.

Konoha Gouriki Senpuu

Redemoinho Forte da Folha – Rank B
Exigências: H 3, *Konoha Senpuu* e *Gouken Ryuu*
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros

Como o normal *Konoha Senpuu*, o shinobi usa sua rapidez e agilidade dando muitos chutes poderosos e consecutivos ao seu redor. Todos na área deverão tentar esquivar.

Confere +2 na FA e, caso acerte, confere ainda 1d extra ao dano.

Konoha Shoufuu

Vento que Levanta da Folha – Rank C
Exigências: *Gouken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: toque

Jutsu defensivo. Este Jutsu desarma o oponente de forma a cancelar o ataque do mesmo.

Confere +4 na FA para tentar desarmar o oponente. Não causa dano.

HACHIMON

Portões Celestiais – Kinjutsu

Faz parte da lista de Jutsus do *Gouken Ryuu*.

Os Oitos Portões de Chakra são oito pontos específicos do Sistema Circulatório de Chakra de uma pessoa. Eles limitam o fluxo global de Chakra dentro do corpo de uma pessoa. A base para a idéia dos Portões de Chakra vem dos limites do corpo nas funções dentro disto. Isto faz do corpo mais fraco, mas impede que o corpo fragmente-se muito cedo. Abrindo estes portões, o usuário pode ultrapassar os próprios limites físicos à custa de dano extremo para o próprio corpo.

Obs-1: os Portões devem ser abertos um após o outro, podendo o usuário abrir até sua Habilidade em número de portões por rodada (abrir mais de um portão é tomado como uma ação completa). Ao abrir cada portão, o usuário perderá 1 PV. O custo de um portão só será aplicado se ele mantiver o portão específico aberto durante um turno inteiro.

Obs-2: os bônus dos Portões se somam.

Obs-3: só é possível abrir os Portões novamente após 6 - R horas (mínimo de uma hora).

Kai-mon Kai

Liberar Portão Inicial – Rank C
Exigências: R 2 e *Gouken Ryuu*

Custo: 1 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Primeiro Portão. Liberta a habilidade do cérebro para limitar a tensão nos músculos, enquanto dando para o usuário mais força e velocidade para suas ações.

O usuário ganha +2 na FA de seus ataques. Após fechar o portão ele ficará cansado.

Total: +2 na FA.

Kyu-mon Kai

Liberar Portão da Cura – Rank B
Exigências: *Kai-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 3 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Segundo Portão. Liberta o limite do cérebro na força do corpo, possibilitando a uma pessoa que está lutando ficar pronto milagrosamente para lutar como se a briga há pouco tivesse começado.

Para cada rodada ativo (após abrir o portão seguinte seus efeitos são cancelados), o usuário irá regenerar o triplo da sua Resistência em Pontos de Vida e cancelará qualquer status de cansaço. Após fechar o portão ele ficará cansado.

Total: +2 na FA e cura.

Sei-mon Kai

Liberar Portão da Vida – Rank B
Exigências: R 3, *Kyu-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 2 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O Terceiro Portão fica situado na espinha dorsal e liberta o limite no sistema nervoso que faz com que informação viaje a uma taxa mais rápida e cria até mesmo mais força. Como um efeito colateral, a pele do usuário fica vermelha, o que indica um nível de sangue-oxigênio aumentado.

O usuário receberá +1 na sua FA e FD, além de dobrar o seu deslocamento (não cumulativo com outros Jutsus). Após fechar o portão ele ficará cansado.

Total: +3 na FA, +1 na FD e dobra deslocamento.

Shou-mon Kai

Liberar Portão da Dor – Rank A
Exigências: *Sei-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 2 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O Quarto Portão liberta o limite de entrada de oxigênio nos pulmões, criando muito mais oxigênio para o corpo usar. Isso causa um dano muito grande aos pulmões, o que pode destroçá-los após a utilização do poder.

O usuário recebe um bônus de +1 na FA e na FD. Após fechar o portão ele ficará exausto.

Total: +4 na FA, +2 na FD e dobra deslocamento.

To-mon Kai

Liberar Portão do Limite – Rank A
Exigências: *Shou-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 3 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Quinto Portão. Liberta o limite na quantidade de Chakra libertada uma vez. Garante mais Força e Velocidade ao usuário. Confere ao usuário +2 na FA e na FD. Após fechar o portão ele ficará exausto.

Total: +6 na FA, +4 na FD e dobra deslocamento.

Kei-mon Kai

Liberar Portão da Visão – Rank S
Exigências: *To-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 3 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Sexto Portão. Remove o limite em quanta gordura e proteínas que os intestinos podem digerir e liberta recursos de energia inúteis caso contrário, enquanto dando até mesmo para o usuário mais poder e força.

Confere ao usuário +1 na FA e na FD, além de 1d extra no dano final de todos os ataques. Após fechar o portão ele ficará exausto.

Total: +7 na FA, +5 na FD, dobra deslocamento e +1d no dano final de todos os ataques.

Kyou-mon Kai

Liberar Portão da Loucura – Rank S
Exigências: *Kei-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 4 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Sétimo Portão. Remove o limite de quão rápido o corpo pode se mover, pode remover

desperdícios de células de pele por atrito, e pode dar para o corpo um sistema muito mais limpo com o qual trabalhar, produzindo até mesmo mais poder e força.

O usuário receberá +2 na FA e na FD. Após fechar o portão ele deverá fazer um teste de R para evitar ganhar uma Insanidade e desmaiará diante de tamanho poder.

Total: +9 na FA, +7 na FD, dobra deslocamento e +1d no dano final de todos os ataques.

Shi-mon Kai

Liberar Portão da Morte – Rank S
Exigências: R 5, *Kyou-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: nenhum
Duração: 5 turnos
Alcance: pessoal

Oitavo Portão. Abre o portão final localizado no coração e consome toda a energia do corpo. Faz o coração bombear o poder máximo e excede o poder de todos os outros portões. Toda a energia em toda célula individual é usada, enquanto que toda a energia é transformada em o poder, fazendo o usuário superar qualquer Kage. Este efeito "estrondosamente grande" só é temporário, e destrói todos os músculos no corpo do usuário. Morte é segura ao abrir este portão.

O usuário receberá +3 na sua FA e FD, tornando-se um demônio da destruição. Além disso, acrescentará ao seu dano final +2d. O efeito do portão durará 5 turnos e quando acabar o usuário morrerá inevitavelmente.

Total: +12 na FA, +10 na FD, dobra deslocamento e +3d no dano final de todos os ataques.

Omote Renge

Lótus Inicial – Rank B
Exigências: *Konoha Kage Buyou*, *Kai-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 2 PV
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

É uma técnica proibida por ser uma faca de dois gumes. Ela aumenta a força do oponente que a usa para um ataque mortal, só que machuca o corpo seriamente. Para usá-la é necessário abrir o primeiro Portão Celestial, o Portão Inicial, quebrando o limite natural de força que o corpo impõe, aumentando seu poder e velocidade. O shinobi agarra no corpo de seu inimigo depois de usar o *Konoha Kage Buyou.* Eles começam a cair, e o shinobi gira, batendo somente o oponente no chão.

O Jutsu causará 1d de dano extra se for efetivo. A vítima deverá fazer um teste de R para evitar ficar inconsciente. Após terminar o Jutsu, o usuário ficará exausto.

Ura Renge

Lótus Reversa – Rank A
Exigências: *Sei-mon Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 3 PV
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Que nem o *Omote Renge* e pelas mesmas razões é um Kinjutsu. Para usá-lo, o shinobi deve abrir pelo menos os três Portões Celestiais. Usando da velocidade máxima conferida pelos portões, joga-se o oponente para cima e executa-se uma quantidade absurda de ataques, finalizando chutando o inimigo para o chão.

O Jutsu confere 2d no dano extra caso acerte o oponente, que cairá automaticamente inconsciente se não possuir algum subterfúgio que o auxilia na hora do impacto com o solo. Após terminar o Jutsu, o usuário ficará exausto.

Asakujaku

Pavão da Manhã – Rank S
Exigências: H 4, *Kei-mom Kai* e *Gouken Ryuu*
Custo: 4 PV
Duração: instantânea
Alcance: cone de 5 metros

O shinobi abre o Sexto Portão Celestial do corpo, *Kei-mon Kai* (o Portão da Visão), aumentando seu Chakra. Com a velocidade e o poder aumentado, ele usa socos consecutivos que de tão rápidos parecem pegar fogo. Confere +5 na FA e todos na área deverão tentar esquivar do ataque.

Rakanken Ryuu

Estilo do Punho que Alcançou o Nirvana

É um Estilo não muito conhecido, mais utilizado por pessoas corpulentas e fortes. É baseado totalmente na força bruta, com golpes muitas vezes lentos, mas poderosíssimos.

Tipo de dano: esmagamento.

Exigências: F 2.

Benefícios: causa 1d de dano extra nos ataques sempre que utiliza o tipo de dano do estilo. Confere um bônus de +1 na Força para levantar pesos.

Custo: 1 Ponto de personagem.

Asshou

Palma Demoníaca – Rank B
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi concentra Chakra em seu punho direito e o distribui para a palma da mão e a ponta dos dedos. Abrindo a mão e fechando os dedos como se fossem garras, o shinobi joga todo o peso do corpo e aplica um dano mortal no oponente. Todo o chão ao redor do ataque é destroçado.

Confere 2d extra no dano caso acerte o Jutsu.

Gangeki

Punho Direito – Rank D
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi desvia parte do seu Chakra para todo o braço direito do corpo e aplica um ataque destrutivo na lateral do corpo do adversário.
Confere +2 na FA.

Houshou
Palma da mão – Rank C
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi alimenta a palma da sua mão com uma grande quantidade de Chakra e a libera de uma única vez acertando o abdômen do seu oponente.
Confere +1 na FA e 1d extra no dano caso acerte o Jutsu.

Tokken
Ombreada – Rank C
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi concentra seu Chakra nos ombros e aplica um golpe particularmente poderoso.
Confere +3 na FA.

Tsuuten Kyaku
Perna do Céu da Contusão – Rank C
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Usando uma força monstruosa, o shinobi aplica um chute aéreo que destrói tudo o que encontra.
Confere +3 na FA.

Shoushitsu
Joelhada – Rank D
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi concentra seu Chakra num dos joelhos e, agarrando os ombros do adversário, aplica-lhe um ataque que o joga longe (dano em metros que arremessa o opoente).
Confere +1 na FA.

Shougekishou
Palma da Mão Suprema – Rank A
Exigências: *Rakanken Ryuu*
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi agarra o oponente e o ergue sobre a sua cabeça. Depois ele aplica um ataque com a palma da mão direita no abdômen do oponente, arremessando no ar a uma grande altura (dano em metros que arremessa o oponente).
Confere +4 na FA.

JYUUKEN RYUU
Estilo dos Punhos Gentis
O clã Hyuuga é conhecido pelo seu grande poder e tradição em Konoha. Parte da sua fama de poderoso vem da sua linhagem avançada, o *Byakugan*. Por outro lado, o clã desenvolveu graças ao Byakugan o Estilo de Taijutsu considerado o mais poderoso da Folha.
O estilo só funciona quando o *Byakugan* está ativo e permite ao Hyuuga ver os *tenketsus* e as linhas de Chakra do corpo. Com um pouco de Chakra nas mãos, o Hyuuga faz uma série de ataques leves e precisos que visam danificar internamente os alvos, afetando os órgãos internos e não a superfície, tornando seus ataques mortais. Assim, seus ataques são considerados cortantes, mesmo que realizados apenas com as mãos.

Soltar Chakra por 100% do corpo: shinobis em sua maioria só conseguem soltar Chakra pelas mãos e pés, e apenas uma pequena parte. Os Hyuugas, devido a seu conhecimento sobre os *tenketsus* e como funciona o sistema de distribuição de Chakra pelo corpo, podem liberar Chakra por qualquer um dos *tenketsus* espalhados pelo seu corpo. Isso garante a eles a possibilidade de se tornarem praticamente imunes a coisas que

os prendam, uma vez que eles podem usar o Chakra por todo o seu corpo para cortar aquilo que o estiver prendendo, dentre outras aplicabilidades limitadas a imaginação do usuário e do Mestre. O gasto de Chakra com esta capacidade será irá variar de 1 a 2 pontos, dependendo do que se deseja fazer.

Tipo de dano: corte.

Exigências: H 2 e Vantagem Clã Hyuuga.

Benefícios: não é possível curar um ataque desse estilo sem o uso de Medicina (alvo não recupera este dano normalmente com descanso). A FA dos ataques não depende da Força, sendo igual a Hx2 + 1d aplicado a todos os ataques e Jutsus do estilo.

Custo: 1 Ponto de personagem.

Hakke Kuushou

Palma Aérea dos Oito Sinais das Adivinhações – Rank B

Exigências: PdF 1 e *Jyuuken Ryuu*
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: curto

Estendendo o Chakra de seu corpo, com um movimento brusco da palma de mão, um oponente distante recebe o golpe.

Confere +4 na FA.

Hakkeshou Kaiten

Oito Adivinhações da Palma da Mão, Giro Divino – Rank B

Exigências: *Jyuuken Ryuu*
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: raio de 3 metros

Jutsu Defensivo. O Hyuuga irá rapidamente soltar Chakra de todos os poros de seu corpo e a rodopiar em grande velocidade. Este efeito gerará um escudo de Chakra que bloqueará todos os ataques (defende automaticamente os ataques), ao mesmo tempo em que irá ferir qualquer um que se atrever a entrar no campo.

Confere +4 na FD.

Hakke Rokujuuyon Shou

Sinais das Oito Adivinhações, 64 Palmas das Mãos – Rank A

Exigências: H 3 e *Jyuuken Ryuu*
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Uma técnica passada pela família principal do clã Hyuuga. Quando um oponente está dentro do círculo de ataque, o ataque começa. Com o *Byakugan*, o Hyuuga pode ver os *tenketsus*, e é onde ele ataca, 2 vezes, depois 4, 8, 16, 32 e finalmente 64 vezes. Desse modo ele fecha os *tenketsus*, fechando a circulação de Chakra do oponente.

Este Jutsu causará dano diretamente sobre os Pontos de Chakra da vítima, e não sobre os Pontos de Vida.

Confere +4 na FA. A vítima deverá fazer um teste de R para evitar ficar exausta. O Chakra perdido deverá ser recuperado normalmente.

Hakke Hyakunijuuhachi Shou

Sinais das Oito Adivinhações, 128 Palmas da Mão – Rank S

Exigências: *Hakke Rokujuuyon Shou* e *Jyuuken Ryuu*
Custo: 5 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

É uma variação do seu antecessor, uma técnica passada pela família principal do clã Hyuuga. Quando um oponente está dentro do círculo de ataque, o ataque começa. Com o Byakugan, o Hyuuga pode ver os *tenketsus*, e é onde ele ataca, 2 vezes, aí 4, 8, 16, 32, 64 e finalmente 128 vezes.

Este Jutsu funciona como sua versão mais fraca, atacando os Pontos de Chakra da vítima.

Confere +8 n FA. A vítima deverá fazer um teste de Resistência para evitar ficar exausta (com uma dificuldade de -1). O Chakra perdido deverá ser recuperado normalmente.

GENJUTSUS (GEN)

São técnicas que afetam o sistema de Chakra do oponente, colocando-o de um jeito irregular, afetando os cinco sentidos. Com isso, ele consegue fazer com que a pessoa sinta algo que não exista, de dor até visões, ou cheiros que não existem. É uma técnica avançada e que necessita de muita inteligência e Controle de Chakra preciso. Um hábil usuário de Genjutsus pode vencer um combate sem mesmo suar, criando ilusões que prendem o adversário num transe profundo e se aproveitando da situação para matá-lo.

Dado seu nível de poder, Genjutsus são armas poderosíssimas. Entretanto, os conhecimentos sobre os Genjutsus são complicados. Existem muito poucos Genjutsus que são conhecidos e que são passados adiante. Além disso, é raríssimo ver Linhagens Avançadas associadas a Genjutsus, sendo mais comum Ninjutsus e Taijutsus. Todos estes fatores colaboram para a escassez de peritos em Genjutsus, mas que em nada influencia seus poderes.

Usar um Genjutsu é simples: basta controlar a quantidade de Chakra necessária para realizar a técnica e liberar o Jutsu. Nem teste é cobrado por parte do usuário. Entretanto, alguns Genjutsus permitem que as vítimas tentem escapar dele ou compreender a sua natureza. Como são ilusões, é comum que as vítimas tenham direito a um teste de R para tentar evitá-lo. Entretanto, dependendo do Rank, o teste de R da vítima poderá ter uma penalidade (E e D = 0; C = -1; B e A = -2; S = -3). Se uma vítima de um Genjutsu não for capaz de identificar a presença do Jutsu, ela não será capaz de evitá-lo, caindo automaticamente no mesmo. Caso falhe no teste, o Jutsu o afetará e não haverá mais nada que possa fazer, dependendo geralmente da ajuda alheia. Outra forma de evitar um Genjutsu é usando o Ninjutsu *Kai*, que tem como finalidade aumentar as defesas contra as ilusões.

Entretanto, existem alguns Genjutsus que afetam o meio e não diretamente a vítima, mudando as coisas em volta. A vítima poderá identificar aquilo como sendo um Genjutsu, mas não será capaz de cancelá-lo de forma alguma, sendo obrigado a sair da sua área de afetação se quiser evitar os efeitos do mesmo.

Por fim, existem formas de cancelar um Genjutsu que afetou outra pessoa. A mais simples delas é causar 1 de dano na mesma. A dor afeta todos os sentidos do corpo, livrando-o da ilusão. Entretanto, esta regra nem sempre é válida. Existem alguns Genjutsus que estão associados a dor e que ficam mais potentes quanto maior ela for. A segunda forma é usando o Ninjutsu *Kai*, que cancelará automaticamente a ilusão.

Obs: todos os Jutsus desta lista cobram que o personagem possua a Vantagem Genjutsu.

Legenda:

- Jutsu de Área: afeta uma área (Genjutsu impossível de ser cancelado)

Ikebana no Imeeji Suru

Pétalas Vivas Ilusórias – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi desaparece misturando-se como ar e a vitima vê todo o meio ficar envolto de pétalas. Em seguida, o sistema respiratório da vítima agirá como se estivesse sendo sufocado, impossibilitado sua respiração e matando-a por asfixia.

Se o shinobi não resistir ao Genjutsu, ele perderá 1 ponto de R por turno, morrendo se for sufocado por mais um turno após ter alcançado R = 0.

Recupera-se 1 ponto de R por minuto descansado. A quantidade de PV e PC da vítima não diminuem.

Kasumi Juusha no Jutsu

Técnica do Servo da Névoa – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por 10 x H minutos
Duração: sustentável
Alcance: longo

Jutsu de Área. Esse Jutsu cria uma grande quantidade de “atacantes” que se assemelham as pessoas que o atacante quiser escolher (como os companheiros ou a si mesmo), que ficam espalhados numa grande área (raio de 12 metros do centro do alcance). Esses “atacantes” não passam de réplicas ilusórias incorpóreas que se movem independentemente uma da outra. Como elas se assemelham ao usuário e seus aliados, os mesmos podem se mesclar entre elas e fazer ataques surpresas contra os adversários que estiverem na área (perdem o valor da H na FD).

Entretanto, para cada ataque além do primeiro que uma vítima receber, ela terá direito a um teste de H para identificar o atacante no meio das réplicas e contra-atacar após o ataque do mesmo (reganhando seu valor de H na FD, mas apenas para aquele ataque que ele identificou).

A única forma de evita reste Jutsu é ficar fora da área do mesmo, mas o usuário poderá fazer esta mesma área andar para onde ele quiser (perderá sua ação e a área deverá está com seu centro afastado no máximo o alcance do Jutsu do usuário).

Kokohi no Jutsu

Técnica do Lugar Falso – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por 10 x H minutos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Jutsu de Área. Esta técnica permite modificar a aparência de um objeto ou lugar (transformar um barril em uma mesa, ou um túmulo em um porão). Também pode ser utilizado para ocultar objetos ou lugares da visão das pessoas (entrada de um beco virar uma parte ou fazer sumir aquela porta).

Qualquer pessoa que passar pelo objeto ou local modificado deverá saber que algo não está correto na situação antes de ser permitido um teste de H para enxergar além da ilusão. Não é possível cancelar a ilusão, a pessoa apenas saberá que há uma ilusão ali e o que ela esconde. Caso a pessoa nunca tenha visto o objeto ou local antes, ele não poderá suspeitar da mudança, não sendo permitido teste algum, caindo na ilusão.

Kokuangyou no Jutsu

Técnica da Jornada na Escuridão Negra – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 4 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 24 metros

Jutsu de Área. Todos os inimigos na área são envoltos por uma escuridão sobrenatural que é capaz de cegar completamente as pessoas e tornar incapaz de perceber ameaças a tempo. Este Jutsu só afetará quem o usuário desejar dentro da área. É impossível escapar deste Jutsu, apenas saindo da sua área de atuação.

Mesmo estando fora da área, toda ela estará encoberta por uma densa camada de escuridão que luz alguma poderá penetrar, sendo impossível enxergar quem estiver dentro dela. Da mesma forma que estando dentro, o usuário poderá permitir que algumas pessoas vejam quem está dentro da área se assim desejar.

Este Genjutsu é considerado poderosíssimo e poucos são os que o possui (técnica utilizada pelo Primeiro Hokage). Uma pessoa cega tem seu movimento decaído pela metade. O personagem cego também sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas), além de H-2 em testes de Perícias que envolvam a visão.

Kori Shinchuu no Jutsu

Técnica Ardilosa que Afeta a Mente – Rank C
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por 10 minutos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Excelente para atrasar, distrair ou cansar os oponentes. Esta técnica permite você fazer o alvo andar em círculos por uma pequena área, conferindo a vítima uma ilusão de que ele está andando em direção ao seu objetivo, e o faz ter vontade de cada vez continuar a andar mais e mais em direção a seu objetivo e apressarem o passo.

As áreas ilusórias colocadas na mente da vítima são as suas que você se lembra da região. A cada 10 minutos de Jutsu a vítima poderá repetir o teste para tentar resistir ao Jutsu. Caso resista, a ilusão se dissolverá.

Magen: Jigoku Kouka no Jutsu

Ilusão Demoníaca: Técnica da Descida do Inferno – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: visão

É um Genjutsu que faz com que o oponente veja uma grande bola de fogo, que cai do céu e queima tudo. O inimigo imagina o calor e as queimaduras, sendo que nada disso é real. Nas primeiras duas rodadas, o oponente é totalmente paralisado pelo temor e nas seguintes irá correr ao máximo para escapar de seu destino ilusório. Se ele for atacado durante a paralisia, após receber o dano (apenas Armadura entra na sua FD), ele tentará escapar pensando que a bola de fogo gigantesca o está queimando.

Magen: Jubaku Satsu

Ilusão Demoníaca: Prisão da Árvore da Morte – Rank B
Exigências: H 1

Custo: 3 PC
Duração: 3 turnos
Alcance: curto

Na primeira rodada o shinobi desaparecerá da visão dos inimigos, na segunda rodada o oponente escolhido é preso por uma árvore e na terceira rodada o usuário será capaz de infligir um dano direto no pescoço do oponente (considere o ataque como sendo um sucesso decisivo e o alvo só terá direito a sua Armadura na FD).

Este Jutsu também pode ser usado apenas para prender o a vítima, que não poderá fazer nada até o Genjutsu terminar, recebendo ataque de todos que desejarem (ataques normais, mas a vítima só terá sua Armadura na FD).

Magen: Narakumi no Jutsu

Ilusão Demoníaca: Técnica da Visão do Inferno – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC
Duração: variável
Alcance: curto

O shinobi faz com que seu oponente tenha visões horríveis o que abre totalmente a guarda dele por uma rodada (sem H na sua FD). É um Jutsu eficiente quando se conhece as fraquezas emocionais da vitima, o que pode causar efeitos maiores dependendo de pessoa para pessoa (-1 de dificuldade no teste de R para resistir ao Genjutsu. Caso falhe o alvo fica com a guarda aberta por duas rodadas).

Nehan Shouja no Jutsu

Técnica do Templo do Nirvana – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: variável
Alcance: raio de 100 metros

Este Jutsu leva um tempo para agir (são necessários três turnos para concentrar este Jutsu. Não é um Jutsu próprio para o combate). Quando o Jutsu começa os seus efeitos, a vítima poderá tentar resistir ao mesmo com um bônus de +1 no teste de R (é um Jutsu de fácil percepção, pois ele simula penas caindo do céu).

As vítimas que forem afetadas cairão num sono profundo, onde nem mesmo dano físico conseguirá acordá-las (elas poderão queimar vivas, mas continuaram a dormir). Só é possível libertar uma vítima deste Genjutsu com *Kai*.

O usuário poderá determinar quem será afetado ou não pelo Genjutsu. Após ter sido liberado, o Jutsu durará um número de horas igual a oito menos a R de cada vítima em horas. Ou seja, cada pessoa acordará no momento em que seu corpo for capaz de se recuperar do Jutsu. Este Jutsu terrível já foi utilizado algumas vezes para destruir vilarejos inteiros, fazendo os moradores serem carbonizados enquanto dormiam.

Suzu Senbo no Gengaku

Agulhas Sinetes da Ilusão – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros

Usando sinos em Senbos (agulhas) ao atacar (preparados previamente), pode-se distinguir pelo barulho dos sinos a localização das agulhas e evitá-las. Mas essa ilusão afeta a mente do usuário ao ouvir os sinos badalarem. Eles conferem a falsa impressão de que os sinos continuam badalando e que existem mais Senbons do que realmente existe.

Desta forma, os afetados pelo Jutsu receberão um ataque surpresa no próximo turno (sem o valor de H na FD), sem direito a resistir ao Genjutsu. Este Jutsu só funciona uma vez contra uma mesma pessoa durante aquele combate.

Utakata

Efêmero – Rank C
Exigências: H 3
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

O Jutsu se inicia quando o oponente foca em uma das suas mãos que são o gatilho para o mesmo. A partir do momento em que ele cair no Jutsu, o usuário controla tudo que ele pode perceber. Uma das utilizações é justamente fazer o individuo lutar contra inimigos imaginários sem nunca descobrir que caiu no Genjutsu (dessa forma, nunca podendo se libertar por si só).

Mas o usuário pode ir além e trazer os medos da vítima a tona ou apenas infligir danos no mesmo através de tortura física ou ferimentos. O alvo perderá 1 de R por turno caso o usuário opte por esta tática.

Muitos que caem neste Jutsu podem lutar até a “morte” contra um inimigo que na verdade não existe e perdendo para o mesmo.

Ninjutsu – Kai

Liberar – Rank D
Exigências: Vantagem Ninjutsu e H 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsus defensivo. A técnica *Kai* permite você se proteger de Genjutsus, cancelando-os automaticamente. Este Jutsu pode ainda ser utilizado em uma vítima qualquer de um Genjutsu para tirá-lo do mesmo automaticamente (não se faz testes).

NINJUTSUS (NIN)

Ninjutsu é qualquer técnica shinobi que não é uma ilusão ou físico, e que utilize pelo menos um dos 12 selos (existem aqueles que não requerem o uso dos selos). Shinobis especializados em Ninjutsus podem facilmente fazer grandes feitos impossíveis para outros shinobis, como conjurar animais, destruir florestas, ou mesmo criar copias de si mesmo. Também estão dentro dos Ninjutsus todas as técnicas que controlam os elementos efetivamente. Desta forma, Ninjutsu se resume a tudo que não seja um Taijutsu ou Genjutsu.

Devidos as constantes modificações e criações que sofrem, os Ninjutsus governam a grande maioria dos Jutsus. Eles são vários e praticamente infinitos. Existem aqueles que qualquer shinobi pode manipular, sendo praticamente um pré-requisito para que sejam shinobis, chamados de Ninjutsus Básicos. Existem ainda os Ninjutsus Gerais, que consiste nos Ninjutsus mais poderosos e que todos os shinobi das várias vilas podem aprender.

Entretanto, os Ninjutsus são tão específicos que são sub-classificados em vários tipos. Um tipo comum são os Ninjutsus Elementais, que controlam algum dos cinco elementos base. Estes Jutsus costumam requerer um maior controle e gastam mais Chakra para serem feitos, entretanto seus efeitos costumam ser grandiosos. Ainda há os Ninjutsus Médicos, que são técnicas que consistem em curar as pessoas ou gerar efeitos espetaculares. São Jutsus incrivelmente precisos e que requerem um controle de Chakra muito elevado.

Para usar um Ninjutsu é preciso apenas que o usuário gaste a quantidade mínima de PC necessária para ativar o mesmo. Entretanto, alguns Ninjutsus precisam ser acertados num oponente (ver regras específicas em cada um dos Jutsus listados).

Obs: todos os Jutsus desta lista cobram que o personagem possua a Vantagem Ninjutsu.

Legenda:

- Área: raio – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- Jutsu Armadilha: é um Jutsu que é lançado num local específico e que somente é ativado quando algum alvo entra na sua área de atuação. Estes Jutsus geralmente precisam de algum material para armazenar o Chakra dentro de si e ativar a armadilha. Este Chakra de ativação perdurará até 1 hora, precisando ser renovado. Caso o usuário do Jutsu acrescente 2 pontos de Chakra extra ao Jutsu, a armadilha funcionará durante um dia inteiro.

NINJUTSUS BASICOS

Ayatsuito no Jutsu

Técnica de Prisão de Cordas – Rank D
Exigências: -
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

É uma técnica que usa uma linha de náilon/aço para enrolar e prender o oponente, normalmente atiradas com o uso de Shurikens. O oponente deverá tentar escapar do Jutsu com um teste de H - 1 (não é preciso atacar). Caso fique preso, deverá refazer o teste após um turno até escapar das cordas.

Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone – Rank E
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por clone
Duração: 2 x H minutos
Alcance: pessoal

Uma técnica básica ensinada na Academia. Faz com que o shinobi crie um clone seu ilusório. A cópia surgirá ao lado do usuário e não poderá se afastar demais do mesmo, mas ainda podendo se mover (limite de H quilômetros). Estes clones não poderão atacar ou mesmo causar dano em alguém, pois são apenas ilusões feitas com Chakra (não possuem matéria para tocar nas coisas). Sua maior utilidade é apenas para distrair ou confundir oponentes.

Para identificar se aquilo é um clone é preciso fazer um teste de H. Alguém pode analisar no máximo sua H números de clones por turno, fazendo um teste para cada. Portanto, muitos usuários costumam criar vários clones. A quantidade máxima de clones que o usuário é capaz de criar será igual ao dobro da sua H.

Fukumi Hari

Agulhas Escondidas – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi atira de sua boca agulhas previamente alojadas com este Jutsu, usando-as em combate como uma ação livre. É uma técnica que permite ganhar um pequeno espaço de tempo

para aplicar um ataque surpresa contra o oponente, ou escapar dele. O oponente tem negado a sua Habilidade na FD. O FA deste ataque será igual a H + PdF + 1d.

As agulhas podem ser envenenadas e alojadas no pescoço sem causar danos ou problemas ao usuário. A adição de veneno deve ser feita antes da batalha e o personagem deve gastar o veneno preparando-o para fazer este Jutsu. O veneno usado poderá ter efeitos diversos.

Henge no Jutsu

Técnica de Transformação – Rank E
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi pode transformar-se em outra pessoa ou um objeto, se escondendo ou enganando os outros. É difícil fazer uma transformação perfeita sem nunca ter visto o alvo ou ter ao menos uma foto, já que alguns detalhes nunca ficam certos. Para perceber uma transformação é necessário um teste de H menos a H do usuário (é como se fosse um teste de Esquiva; só faz o teste se for possível).

Kage Shuriken no Jutsu

Técnica da Shuriken de Sombra – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: vlongo

Usando uma *Fuuma Shuriken*, o shinobi cria outra Shuriken ilusória por trás da anterior, enganando o inimigo (ataque surpresa). O inimigo perde sua Habilidade na FD contra a segunda *Fuuma Shuriken* e leva o dano separado das mesmas (ele poderá ou não escapar da primeira, mas a segunda o atacará com +2 na FA).

FA = H + PdF + 1d + bônus do Jutsu.

Kawarimi no Jutsu

Técnica da Troca da Substituição do Corpo – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: deslocamento do usuário

Jutsu defensivo. Quando em perigo, o shinobi pode substituir seu corpo com algo, pondo-o no seu lugar e não se machucando. Normalmente se põe madeira com *Henge no Jutsu* transformado no shinobi, ou qualquer outra coisa. Somente funciona contra ataques físicos.

Fornece para o usuário +1 na FD para escapar do ataque. Se bem sucedido, ele se moverá seu deslocamento furtivamente e se esconderá automaticamente, gerando uma dificuldade de -1 para ser rastreado (impossível sem a Perícia).

Kakuremino no Jutsu

Técnica da Capa Mágica da Invisibilidade – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

É um Ninjutsu básico onde o shinobi se camufla com uma capa, se confundindo com alguma parede ou solo. O mesmo ficará invisível até que se mova, sendo impossível de ser rastreado.

Kirigakure no Jutsu

Técnica da Névoa Escondida – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 15 metros

O shinobi cria uma densa camada de névoa ao seu redor. A névoa demora um turno para ser criada, e mais um turno antes de sumir, dando tempo para o shinobi que a criou fazer uma ação. Quando criada, todos na área da névoa devem refazer suas Iniciativas e ficarão sob o efeito de cegueira, como se estivessem lutando cegamente (isso incluiu o criador também). Um observador externo não conseguirá enxergar o que está acontecendo dentro da névoa.

Nawanuke no Jutsu

Técnica de Escapatória – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Um Ninjutsu básico que permite ao shinobi desamarrar cordas.

Confere +2 em testes para escapar de cordas.

Shunshin no Jutsu

Técnica de Movimento Rápido do Corpo – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: deslocamento

O shinobi desaparece e aparece rapidamente em outro lugar. Para mascarar a fuga, ele deixa névoa, areia, uma nuvem de folhas caindo ou algo do tipo. É um teletransporte de curtas distâncias e pode ser usado em combate para substituir deslocamentos, ou pegar adversários de surpresa.

NINJUTSUS GERAIS

Bushin Bakuha

Réplica da Sombra Explosiva – Rank A
Exigências: H 2 e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi cria inicialmente um clone de sombra, forçando o mesmo com o Jutsu a explodir próximo a um alvo, afetando-o. Cada vez que se faz este Jutsu, o shinobi pode explodir apenas um clone por vez. O clone usado nesta técnica deverá está dentro do alcance do Jutsu e será cancelado após ele tiver sido feita. a explosão afeta uma área de 3 metros.

FA = H + PdF + 1d + 5.

Chakra Kyuuin no Jutsu

Técnica de Absorção de Chakra – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

É uma técnica especial. O shinobi põe Chakra nas mãos para poder sugar Chakra ao tocar o oponente. Sempre que acertar um ataque no oponente, o dano do ataque será aplicado no Chakra da vítima, que fluirá para o usuário curando seu próprio Chakra.

FA = H + F + 1d + 2.

Chakra no Tate

Escudo de Chakra – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. Muito utilizado por mestres de marionetes, que o armazena num braço mecânico e o libera com uma ação livre para se proteger dos ataques.

Concede +4 na FD. Entretanto, um shinobi pode fazer este Jutsu no meio de um combate sem o braço mecânico, liberando o Chakra na sua frente para protegê-lo. Enquanto estiver fazendo este Jutsu, o shinobi não poderá se mover.

Chou Oodama Rasengan

Gigantesca Esfera Espiral – Rank S
Exigências: H 3 e *Rasengan*
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O personagem segue o mesmo princípio do *Rasengan*, só que cria uma esfera de Chakra gigantesca. A esfera explode numa área de raio igual a 1,5 metros.

FA = H + F + 2d + 6. O alvo afetado pelo Jutsu ficará indefeso automaticamente por duas rodadas (o alvo fica atordoado com o golpe que recebe; sem teste de resistência).

Daisan no Me

Terceiro Olho – Rank C
Exigências: H 2
Custo: 1 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Com a areia, o shinobi cria um novo olho que pode ver qualquer coisa longe, flutuante. O olho pode se afastar do shinobi até o seu alcance máximo, mas terá o alcance visual de um olho normal. Devido seu tamanho, o olho é facilmente ocultável (-2 em testes de rastrear). Ele pode ser criado mesmo fora da visão do usuário (dentro de algum local, por exemplo), desde que seja possível para a areia fluir do usuário até o local designado.

Edo Tensei

Ressurreição para o Mundo Impuro – Rank S (Kinjutsu)
Exigências: H 4, *Kuchiyose no Jutsu* e Espec. Ciências Proibidas

Custo: 1 PC permanente
Duração: permanente
Alcance: pessoal

Este é um Jutsu proibido pela sua natureza sombria e possui duas etapas de uso. Na primeira etapa o usuário deverá criar o Jutsu. Ele precisará de um corpo morto recentemente (com no máximo um dia de morte) para que se possa iniciar o processo. O shinobi usará o cadáver como um receptáculo onde ele colocará a alma da pessoa que se deseja ressuscitar. Este cadáver deverá receber todo um procedimento de mumificação, e deverá ser "sujo" com algumas cinzas do corpo original de quem se deseja trazer de volta. Depois, deve-se colocar o corpo num caixão com o nome da pessoa que se deseja reviver e finalmente unir o corpo a alma, gastando-se 1 PC permanente. Todo este procedimento será feito ao longo de 4 horas de trabalho ininterrupto.

A segunda etapa do Jutsu é o uso. Fazendo um *Kuchiyose no Jutsu*, o usuário será capaz de convocar quantos caixões desejar, desde que os tenha preparado antes (5 PC para cada caixão convocado). Quando convocados, os caixões serão abertos sozinhos e revelarão não mais o cadáver usado no processo e sim o corpo original de quem se desejava trazer de volta do mundo dos mortos. O corpo que aparece estará decrépito, sem vida, entrando em decomposição. Isso não atrapalha em nada o corpo, tanto que ele retornará do mundo dos mortos com a idade e experiência que o usuário do Jutsu desejar. Desta forma, é possível convocar dos mortos shinobis de extremo poder (foi o que o Orochimaru fez na luta contra o Terceiro, trazendo os dois primeiros Hokages no auge de suas formas ainda quando vivos), desde que o primeiro procedimento tenha sido feito com sucesso (no mundo de Naruto é extremamente complicado conseguir cinzas ou restos mortais de shinobis, uma vez que estes geralmente são destruídos para que os segredos que ali residiam não sejam passados para os inimigos da Vila).

Com o morto convocado, o usuário do Jutsu deverá gastar mais um turno transformando o corpo decrépito em algo usável. Ele colocará uma kunai com um pergaminho com seu nome escrito dentro da cabeça de cada corpo que convocar (basta um turno pra isso, independentemente da quantidade de corpos) e usará um selo que tornará os corpos vivos novamente e com todo o seu potencial. Estes corpos se tornam então marionetes sem alma, movidos pela mente do usuário e agiram da forma como este desejar. Os corpos possuíram todos os Jutsu que tinham no passado e a mesma quantidade de pontos de personagem (mesmo que estes sejam mais poderosos que o próprio usuário).

Este Jutsu pode terminar de duas formas. A primeira é destruindo o corpo usado (basta matar a pessoa novamente). A alma será libertada e não poderá mais ser usada novamente. E a segunda forma é com a total putrefação do corpo convocado (que irá continuar seu processo de decomposição normalmente). É visível que desta forma o Jutsu demorará muito mais tempo, mas quando o corpo virá apenas esqueleto e uns poucos pedaços de carne, ele não mais conseguirá se movimentar (sem músculos ou mesmo estrutura fisiológica para isso), e desaparecerá. Da mesma forma que na anterior, a alma não mais poderá mais ser usada.

Quando a alma for ligada a um corpo por meio deste Jutsu, ela não mais poderá se separar deste a não ser que o corpo seja destruído. Deve-se gastar 1 PC permanente para cada corpo criado com este poder.

Fuubaku Houjin

Formação do Método do Selo Explosivo – Rank B
Exigências: H 2 e Especialização Armadilhas
Custo: 2 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: curto

Jutsu armadilha. O shinobi prepara uma área previamente com quatro selos explosivos na forma de um quadrado e aguarda (quadrado de 5 metros de lado). Quem passar pela área ficará preso automaticamente, incapacitado de se mover (não há testes de ataque ou defesa para isso).

O usuário do Jutsu então poderá explodir os selos quando desejar, sendo que o mesmo deverá ficar parado mantendo a prisão enquanto quiser (dentro do alcance do Jutsu). É um ótimo Jutsu para se usar com parceiros ajudando.

FA da explosão = H + PdF + 2d + 4.

Gokan Sakusou

Distorção Confusa dos Cinco Sentidos – Rank B
Exigências: H 2 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: H minutos
Alcance: longo

O shinobi joga uma Kunai com um selo explosivo especialmente carregado com este Jutsu. Uma densa nuvem de veneno se espalhará pela área da explosão (raio de 6 metros) e afetará a todos dentro dela, dificultando a coordenação motora das vítimas e causando um redutor temporário de -1 na H delas (teste de R para resistir).

Hyakkaryouran

Nuvem das Muitas Pétalas – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros

O shinobi libera no ar muitas pétalas de flores que rodeiam o alvo numa área. O usuário então se esconde dentro do Jutsu, impedindo a saída do alvo de dentro da área (mesmo que o usuário não tenha mais ataques, ele poderá atacar quem tentar sair do Jutsu). Enquanto estiver dentro do Jutsu, o alvo sempre será submetido a ataques surpresa (sem H na FD), com um bônus de +2 na FA.

A não ser que o alvo faça um teste de H -1 bem sucedido (uma para cada turno além do primeiro), ele não conseguirá entender como sair do Jutsu e nem como acertar o oponente, tendo que ficar preso no mesmo até o momento que terminar. Caso o usuário seja acertado, o Jutsu terminará.

Jibaku Bunshin

Clone de Argila Explosivo – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi cria um clone de argila que explode numa grande área (12 metros de raio), permitindo que ele escape nessa confusão.

FA = H + PdF + 1d + 6.

Jouro Senbon

Chuva de Agulhas – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi deve possuir um guarda-chuva e várias Senbon. Depois de jogar o guarda-chuva no ar, esse objeto libera várias agulhas, machucando os oponentes. Com o seu Chakra, o shinobi guia as agulhas para que acertem os opoentes. O ataque afeta uma área de 3 metros de raio.

FA = H + PdF + 1d + 2.

Kage Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone de Sombras – Rank B
Exigências: H 1 e *Bunshin no Jutsu*
Custo: 4 PC por clone
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal

Kage Bunshin é uma técnica nível Jounin. Ela permite criar um clone que ande, fale, pense, e faça qualquer coisa normal. Este clone é feito com parte da sombra do usuário, sendo parte de sua alma. Desta forma, todas as experiências que o mesmo viver, o usuário assimilará quando este for cancelado. Além disso, é impossível distinguir um clone do verdadeiro shinobi.

Como faz parte da alma do usuário, o mesmo poderá compartilhar todos os seus Jutsus com o mesmo. Entretanto, o Chakra dos mesmos estará ligado ao Chakra do usuário. Sempre que os clones fizerem um Jutsu, eles consumiram o Chakra do usuário. Entretanto, o clone pode usar o próprio Chakra gasto para ser criado e fazer um Jutsu, sendo cancelado logo em seguida.

A quantidade de cópias que o usuário é capaz de fazer está limitado apenas a quantidade de Chakra que ele possui. Cada clone será idêntico ao criador, mas terão um redor de -1 em todas as suas características e apenas 1 PV (ou seja, qualquer ataque os cancelará).

Kamaitachi no Jutsu

Técnica do Vento Cortante – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi convoca uma lufada de ventos cortantes na sua frente que avança contra um oponente.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Kanashibari no Jutsu

Técnica de Paralisia de Corpo Temporária – Rank D
Exigências: H 3 e Perícia Medicina
Custo: 2 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: visão

Esta é uma técnica avançada que força uma pessoa ou animal (a partir do olhar) a ficar completamente paralisado por algum tempo. A vítima pode tentar resistir com um teste de R.

Kawara Shuriken

Shuriken de Telha – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi levita telhas (ou tijolos, o que possuir o mesmo tamanho) e as joga no inimigo como se fossem shurikens.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Kazagaeshi

Retorno do Vento – Rank B
Exigências: H 2 e Vantagem Deflexão
Custo: 2 PC

Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. O shinobi pode cancelar qualquer ataque baseado em vento que venha ao seu encontro, podendo reutilizá-lo e transformá-lo num vórtice de ventos cortantes que avançará contra o oponente (similar a Vantagem Reflexão). O ataque retornará com a mesma FA contra o oponente e com o mesmo alcance.

Kazekiri

Corte de Vento – Rank C
Exigências: H 1 e Vantagem Deflexão
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsus defensivo. O shinobi utiliza de um vento cortante que cancelará qualquer ataque baseado em vento que venha ao seu encontro.

Kaze no Yaiba

Espada de Vento – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi conjura uma espada de vento que se controla sozinha e ataca o oponente. A espada não pode sair do alcance do Jutsu e ela tentará atacar seu alvo uma vez por turno enquanto durar o Jutsu.

FA = H + 2d + 2.

Kekkai Houjin

Método da Barreira Além da Batalha – Rank B
Exigências: H 2 e Especialização Armadilhas
Custo: 3 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: cubo de 5 metros de lado

Jutsu armadilha. O shinobi coloca quatro selos explosivos ao redor de uma área quadrangular, que explodirão no momento em que alguém passar por esta área.

FA da explosão = H + PdF + 2d + 4.

Konbi Henge no Jutsu

Combinação da Técnica de Transformação – Rank B
Exigências: H 1 e *Henge no Jutsu*
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi usa essa técnica para transformar outro ser (um animal, por exemplo) em algo diferente, unindo o shinobi a este outro ser. É o mesmo que fazer um *Henge* em algo e unir-se nesta transformação. Se o ser não deseja ser transformado, o Jutsu não acontecerá. Este ser poderá ser um parceiro animal ou um *Kuchiyose*, mas não poderá ser outro ser humano. O gasto de Chakra será de ambos.

A nova forma que ambos assumirão não poderá ser diferente em tamanho para o maior entre eles (se o *Kuchiyose* tem tamanho Enorme, então a nova forma também será de tamanho Enorme). Algumas novas características poderão ser adotadas no lugar de outras (trocar uma cauda por garras, por exemplo). Desta forma, as Características da "nova criatura" formada desta união serão calculadas baseadas no ser que possuir mais pontos distribuídos na sua ficha.

Kuchiyose no Jutsu

Técnica do Espiritualismo – Rank C
Exigências: H 2 e Vantagem Pacto de Sangue
Custo: variável
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

Permite que o usuário invoque um monstro para lutar ao seu lado. Antes mesmo de aprender o Jutsu, o shinobi primeiro precisa fazer um Pacto de Sangue com um único tipo de criatura. Depois de feito o Pacto, não é possível desfazê-lo ou conjurar outro tipo de criatura. É necessária uma seqüência simples de selos e o gasto de algumas gotas de sangue para poder fazer o Jutsu.

O gasto de Chakra neste Jutsu vai variar de acordo com o nível de poder da criatura que se está querendo trazer. Se um shinobi desejar convocar o Grande Rei da espécie com a qual tem o Pacto ele poderá fazê-lo, mas convencer a criatura a lhe obedecer é outra coisa. Os *Kuchiyose* são criaturas tão racionais quanto os seres humanos (às vezes menos, mas sabem distinguir as coisas), e fazer alguém mais poderoso e importante que você obedecê-lo não é um trabalho muito fácil. Para dificultar as coisas, as criaturas invocadas podem ser canceladas quando o shinobi desejar ou quando elas mesmas desejarem, o que pode gerar gastos de Chakra inúteis.

Desta forma, é comum que os shinobis convoquem apenas aqueles *Kuchiyose* com os quais tem mais afinidade e que conhece bem, além de serem de postos menos importantes e com nível de poder próximo do seu. Além disso, esta escolha premeditada ajuda o próprio personagem a evitar criar muitas fichas, pois ele deverá criar a ficha das suas invocações mais comuns.

Segue uma lista abaixo com o nível de poder das criaturas invocadas e quanto de Chakra gastar para convocá-las. O tamanho dessas criaturas será baseado nos valores das suas Características (um ser muito grande deverá ter muita Força e Armadura, por exemplo). Nestes casos, cabe ao Mestre e ao personagem serem racionais durante a criação das fichas modelo de invocações.

- Inexperiente (1 PC): 0 a 2 pontos;
- Novato (2 PC): 3 a 5 pontos;
- Praticante (4 PC): 6 a 9 pontos;

- Dedicado (6 PC): 10 a 14 pontos;
- Experiente (8 PC): 15 a 19 pontos;
- Mestre (10 PC): 20 a 24 pontos;
- Ancião (12 PC): 25 a 29 pontos;
- Rei (16 PC): 30 ou + pontos.

Ver maiores detalhes sobre os *Kuchiyose* no Pacto de Sangue.

Kuchiyose Rashoumon

Invocação do Portão Demoníaco – Rank A
Exigências: H 2 e *Kuchiyose no Jutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

O shinobi convoca um portão demoníaco imediatamente a sua frente que serve como defesa absoluta contra todo e qualquer ataque. É praticamente impossível destruir esse Jutsu (o portão tem 6 metros de altura por 6 metros de largura, como se a área fosse um quadrado).

Confere +5 na A para determinar a FD.

Kuchiyose Sanjuu Rashoumon

Invocação do Portão Triplo Demoníaco – Rank S
Exigências: H 3 e *Kuchiyose Rashoumon*
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Usando a técnica *Rashoumon*, ao invés de chamar um portão de defesa, chama três, mais poderosos (estes terão 12 metros de altura e largura).

Conferem +10 na A para determinar a FD.

Kuchiyose Tobidougu

Invocação das Armas Projéteis – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por arma
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

O shinobi, com o auxílio de um pergaminho (de tamanhos variáveis de acordo com a quantidade de equipamentos que pode guardar), começa a liberar as armas que estavam postas nele, arremessando-as diretamente do pergaminho para o alvo.

FA = H + PdF + 1d + 2 (o alcance do ataque é o mesmo do PdF do usuário).

Kugutsu no Jutsu

Técnica da Marionete – Rank C
Exigências: H 2 e Especialização Pilotagem
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: longo

O shinobi é um exímio artista manipulador de marionetes, usando-as como armas. Ele faz com que fios quase invisíveis de Chakra saiam das suas mãos e controlem a marionete a sua vontade e pelo tempo que desejar.

O usuário será capaz de controlar uma marionete (pequena ou média) para cada valor que possua em H. Para controlar uma marionete grande é preciso ter no mínimo F 1 e ela ocupará o espaço de duas marionetes normais para determinar a quantidade que o usuário consegue manipular. Cada uma das marionetes terá direito a ações simples (mover-se e atacar), ou o shinobi poderá optar por realizar ataques múltiplos com elas (vide regras normais). Elas poderão se mover dentro de todo o alcance do Jutsu, não podendo passar dele.

O deslocamento de uma marionete é definido com o alcance deste Jutsu. Ver maiores detalhes sobre marionetes na parte dedicada as mesmas no Tomo 1.

Meisai Gakure no Jutsu

Técnica de Ocultação da Camuflagem – Rank A
Exigências: H 2 e Especialização Furtividade
Custo: 4 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Com essa técnica é possível se esconder numa pedra, parede, chão, qualquer superfície, ficando invisível. Esse Jutsu funciona como uma camuflagem de um camaleão. É possível mover-se ao lado das paredes ou arrastando-se no chão sem ser notado, e o cheiro do corpo do shinobi é completamente apagado. O shinobi poderá até atacar alguém estando invisível (ataque surpresa), mas o Jutsu terminará no momento em que o ataque tiver sido feito.

A única forma de encontrar o shinobi nessa forma é quando ele se move, pois ele pode produzir barulho que os oponentes conseguem ouvir (mas o usuário poderá fazer um teste de Furtividade para evitar ser ouvido), ou por algum

meio de detecção de Chakra (algumas Linhagens Avançadas que podem ver o Chakra garantem invulnerabilidade contra este Jutsu).

Mikazuki no Mai

Dança da Lua Crescente – Rank A
Exigências: H 1
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Com sua espada, o shinobi cria várias cópias de si mesmo (ilusões de movimento), atacando no ponto cego do inimigo. Confere a todos os ataques físicos do shinobi um bônus de +5 na FA.

Nan no Kaizo

Modificação Amolecida – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Permite que o shinobi faça seu corpo maleável. Quando usada, o shinobi pode esticar e mexer qualquer parte do corpo em qualquer ângulo. O usuário poderá esticar-se em até 10 metros, podendo atacar a todos dentro deste alcance. Ele também poderá tentar agarrar um oponente com um teste de ataque normal e FA +1 (toque). Se conseguir, o oponente só conseguirá escapar com um teste de F -2.

Ninpou: Choujuu Giga

Técnica Shinobi: Desenho da Imitação da Super Besta – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por criatura
Duração: até cancelar
Alcance: pessoal

O shinobi pinta sobre um pergaminho que ele deseja (geralmente criaturas simples, mas com garras afiadas), e com um selo ele dá vida à sua pintura, controlando-a a sua vontade. As criaturas funcionam como *Kage Bushins*, só que com formatos e características diferentes. Elas saltam prontas para o combate, investido contra seus oponentes imediatamente. O shinobi poderá criar no máximo um número de criaturas iguais a sua H.

Estas criaturas simples são incapazes de usar Chakra e só possuirão 1 PV, sendo destruídas ao menor dos ataques (sua R sempre será 0).

Características de cada criatura: F 2; H 2; R 0 (1 PV e sem Chakra); A 1; PdF 0; elas poderão ter algumas Vantagens comuns a animais, como Sentidos Aguçados ou mesmo capazes de voar (pássaros ou dragões).

Entretanto, esse Jutsu é mais poderoso do que parece. O shinobi poderá preparar desenhos previamente em pergaminhos maiores, o que garantirá um maior poder para a criatura convocada. Para cada ponto de Chakra investido a mais no Jutsu em um desenho deste tipo, a criatura ganhará um ponto extra em alguma das suas características.

Ninpou: Doku Kiri

Técnica Shinobi: Névoa Venenosa – Rank B
Exigências: H 1 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

O shinobi solta uma nuvem roxa de veneno de sua boca com um raio de 6 metros. Com isso, ele ganha tempo para se esconder e ainda machuca o inimigo (camufla a fuga). A nuvem de veneno se dissipará rapidamente, mas todos aqueles afetados pelo Jutsu (mesmo parcialmente) sofreram um dano de -1 na sua R durante cinco turnos (resistido com um teste de R -1).

Ninpou: Fuusajin

Técnica Shinobi: Vento da Poeira – Rank D
Exigências: -
Custo: 1 PC
Duração: condição especial
Alcance: varia com PdF

Jutsu armadilha. O shinobi controla o vento para que ele carregue uma nuvem de poeira até uma superfície, deixando-a escorregadia para quem passar por lá (ficará escorregadia por tempo indeterminado). Quem passar pela superfície terá que fazer um teste de H -1 ou perderá um turno. Perder o equilíbrio em grandes alturas pode ser mortal.

Ninpou: Gyorai Shin

Técnica Shinobi: Agulhas Torpedo – Rank B
Exigências: Especialização Armadilhas
Custo: 3 PC por 1 hora
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros

Jutsu armadilha. O shinobi prepara uma área com pregos e libera o Jutsu. Quem pisar na área fará com que os pregos escondidos avancem e causem um grande dano.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Ninpou: Hari Jizou

Técnica Shinobi: Espetos Guardiões do Submundo – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. O shinobi faz com que seus cabelos cresçam espantosamente e o cubra como um manto. Logo depois, eles viram espinhos longos e afiados que o protegem da ação do inimigo e ainda o ferem.

Confere +3 na FD contra o ataque recebido e o valor que não passar na defesa será aplicado como dano no alvo.

Ninpou: Iwa Nadare

Técnica Shinobi: Avalanche de Pedra – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi faz com que pedras caiam sobre o oponente, afetando uma área de 3 metros de raio. Deve haver alguma estrutura rochosa alta por perto para poder funcionar.

FA = H + 2d + 3.

Ninpou: Kuu no Tachi

Arte Ninja: Espada Longa do Céu – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Usando seu dedo, o shinobi pode levitar sua espada ou qualquer outra arma. Ela pode atacar em uma investida aérea, como se tivesse sido arremessado pelo usuário, ou pode retornar a mão do shinobi.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Oodama Rasengan

Grande Esfera Espiral – Rank A
Exigências: H 3, *Rasengan* e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 5 PC
Duração: instantâneo
Alcance: corpo a corpo

Este poder segue o mesmo princípio do Rasengan, só que é maior e mais poderoso. Para ser feito é preciso criar um clone de sombras antes (custo em PC do *Kage Bushin* incluso no deste Jutsu). O clone é criado apenas para este Jutsu, sendo desfeito logo em seguida e sua criação não requer turno.

FA = H + F + 2d + 2. O alvo afetado pelo Jutsu ficará indefeso automaticamente por duas rodadas (o alvo fica atordoado com o golpe que recebe; sem teste de resistência), e será arremessado a uma distância de 10 metros.

Ranji Shigumi no Jutsu

Técnica do Modo Selvagem do Leão – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Esta técnica expande o cabelo do shinobi de forma que ele poderá atacar (FA = F + H + 1d) ou agarrar alguém (teste de ataque normal; pra se livrar é preciso um teste de F -1). O cabelo do shinobi agirá com um membro extra e elástico, atacando uma vez por turno independentemente dos ataques do usuário.

Este Jutsu pode ser combinado com o Jutsu *Ninpou: Hari Jizou*, tornando o cabelo espinhento e acrescentando +1d na FA dos ataques do mesmo.

Rasengan

Esfera Espiral – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: instantâneo
Alcance: corpo a corpo

Foi inventada pelo Yondaime de Konoha, passada para seu mestre, Jiraya, que passou para Naruto. Usando o Chakra na mão e o fazendo rodar, o shinobi pode criar uma bola de Chakra. Quando ela acerta algo, essa coisa recebe uma espécie de soco e começa a girar. Ela é feita mudando a *forma* do Chakra, rotacionando-o.

FA = H + F + 1d + 6. O alvo afetado pelo Jutsu ficará indefeso automaticamente por duas rodadas (o alvo fica atordoado com o golpe que recebe; sem teste de resistência), e será arremessado a uma distância de 10 metros.

Sakura Fubuki no Jutsu

Técnica da Tempestade Branca de Neve do Florescer da Cereja – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: instantâneo
Alcance: longo

O shinobi arremessa uma espécie de cesta na direção do ponto que deseja tomar como alvo. Ele então joga uma kunai na cesta que libera numa área de 12 metros de raio uma enorme quantidade de pergaminhos explosivos que são ativados ao comando do usuário do Jutsu. O efeito é devastador

FA = H + 2d + 5.

Senei Jashu

Mãos de Cobras de Sombra Escondidas – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: curto

Criando cobras de seus braços, o shinobi pode agarrar ou atacar algo, como se esticasse o braço. Se agarrar o oponente (ataque normal), o usuário poderá tentar estrangulá-lo com as cobras causando -1 na sua R por turno (o alvo pode evitar perder o dano com um teste de R por turno). Para se livrar das cobras, o alvo deve fazer por turno um teste de F -1.

Sennou no Jutsu

Técnica da Lavagem Cerebral – Rank S (Kinjutsu)
Exigências: NIN 5, H 3 e Perícia Manipulação
Custo: 5 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

O shinobi implanta na mente de seu alvo um bloqueio mental que durará por anos, até ser cancelado ou o usuário morto. Este bloqueio isola parte das memórias do alvo que interessam ao usuário, por qualquer motivo. O alvo deve está imobilizado ou parado previamente para poder se fazer este Jutsu. Não é possível resistir a esse Jutsu.

Shisha Kuu'utsu

Decadência do Espírito Consumido – Rank S (Kinjutsu)
Exigências: H 4 e Espec. Ciências Proibidas
Custo: 5 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal

Este Jutsu traz de volta a vida os inanimados. Entretanto, estes seres são como mortos-vivos, não possuem realmente uma vida. Eles mantêm parte de sua memória de antes do Jutsu intacta, mas em geral sedem a uma fúria animalesca assassina, de acordo com o propósito do seu criador.

Estas criaturas podem se regenerar gradualmente, e se alguma parte do corpo for decepada poderá ser recolocada no lugar de origem e regenerada. Além disso, pode-se unir mais de uma pessoa num único corpo, além de qualquer outro objeto (como armas), criando uma verdadeira abominação. Se a criatura for criada a partir de um shinobi, ela poderá usar todas as técnicas que o mesmo sabia antes de ser transformado, mas não poderá aprender novas habilidades.

Demora-se uma hora para criar um corpo deste. Não é um Jutsu que deva ser utilizado em combate (fazer uma criatura em combate). A criatura durará até o quando o criador desejar, até ser destruída ou até o criador morrer.

Shishi Enjin

Formação de Batalha dos Quatro Fogos Violetas – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 3 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: vide explicação

Depois que quatro shinobis que sabem este Jutsu formarem um quadrilátero, uma barreira sela o espaço dentro dessa área, fechando por baixo e por cima (os shinobis devem distar entre si no máximo 20 metros). Para evitar fugas e ataques internos contra eles, criam outra barreira que protege os quatro por dentro. Esta barreira é praticamente indestrutível, onde cada shinobi que a compões confere a mesma +4 na FD (ou seja, FD = H + A + 16; onde os valores de H e A deverão ser os maiores dentre os quatro shinobis envolvidos).

Além disso, qualquer um que tocar a barreira receberá um dano igual a FD do Jutsu (sem direito a H na FD, pois tocou deliberadamente na barreira).

Shoushagan no Jutsu

Técnica da Cópia Facial do Desaparecimento – Rank B (Kinjutsu)
Exigências: H 2 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

É uma técnica negra que remove o rosto de uma pessoa. Esse rosto pode ser usado como máscara pelo shinobi. Logicamente o alvo deverá está morto para pode se remover o seu rosto. A máscara durará o tempo que o shinobi desejar.

Shouten no Jutsu

Técnica Modificadora de Forma – Rank S (Kinjutsu)
Exigências: H 5 e Espec. Ciências Proibidas
Custo: 5 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

É um Jutsu usado para clonar perfeitamente o usuário em um alvo qualquer, que deveria está anteriormente morto para poder receber o Jutsu. A consciência do usuário ficará ligada ao do corpo que o clonou enquanto o Jutsu durar, devendo permanecer parado e concentrado no que está fazendo.

Para utilizar esse Jutsu, o usuário deve gastar o Chakra necessário para fazer o mesmo e depois "doar" uma boa parte de seu Chakra para a duplicata, uma vez que ela não terá Chakra algum para fazer Jutsus. Depois disso, o corpo do sacrifício se modifica num clone exato do alvo, até mesmo sua Kekkei Genkai poderá ser utilizada, se tiver, e as armas que o alvo estava carregando no momento da duplicação. Ou seja, é como se o usuário fizesse outro "eu" idêntico a si mesmo, diferente apenas a quantidade de Chakra do mesmo. As habilidades do clone são limitadas a quantidade de Chakra que o original doou para que o clone fosse criado. Isso faz com que o clone

seja incapaz de utilizar técnicas que demandam uma grande quantidade de Chakra.

Uma vez que o Chakra dentro do corpo acabar ou corpo sacrificado morrer por danos, o *Shoten no Jutsu* acaba e a verdadeira forma do sacrifício é revelada. Todas as informações que o clone obtiver serão passadas ao original no mesmo momento que ele as obter (já que suas consciências estão interconectadas).

Não há limite para a distância entre o usuário e o seu clone, desde que não seja uma diferença de países (42 quilômetros seria um possível alcance máximo).

Shuriken Kage Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone de Shuriken de Sombra – Rank A
Exigências: H 2 e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Similar ao *Kage Bunshin*, mas envolvendo shurikens. Várias shurikens são criadas copiando uma já existente. Todas são de verdade.

FA = H + PdF + 1d + 5.

Souja Sousai no Jutsu

Técnica de Assassinato Duplo da Cobra Gêmea – Rank A (Kinjutsu)
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: toque

Formando um selo com a mão do usuário e a mão do inimigo, essa técnica mata os dois (não há escapatória para nenhum deles, é morte na certa). O Jutsu só poderá ser feito se a vítima tiver sido agarrada previamente (teste de ataque normal), mas ela ainda poderá tentar fugir com um teste de fuga normal. Se a vítima falhar na sua fuga, o Jutsu terá sido efetivo e ambos, usuário e alvo, deverão fazer um teste de morte (seja como for, os PV de ambos vão a zero imediatamente).

Soushouryuu

Dragão Gêmeo Levantando – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros

O shinobi usa dois pergaminhos de conjuração, voando com eles em volta do seu corpo, invocando armas como foices, kunais, shurikens, e outras, que acertam toda a área ao seu redor.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Soushuuha

Manipulação de Lâminas que Avançam – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC para cada 3 kunais
Duração: instantânea
Alcance: curto

Essa técnica permite que o shinobi direcione o uso de diversas kunais. O shinobi manipula 3 kunais por vez, mas pode aumentar a quantidade manipulada gastando-se Chakra adicional (máximo de 9 kunais).

O Jutsu permite manipular a distância e a trajetória de qualquer kunai, onde todas as arremessadas podem acertar apenas um único alvo ou se separar e acertar tantos alvos quantos possíveis. Desta forma, o Jutsu permite que cada uma das três kunais manipuladas seja arremessada em um único alvo ou em três diferentes (uma kunai para cada um), sem gastos adicionais de Chakra.

Se uma kunai estiver sendo arremessada naquele momento por outra pessoa, o shinobi pode usar esse Jutsu para controlar sua trajetória (contando que ainda possua ações).

FA = H + PdF + 1d + 2.

Sumi Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone de Tinta – Rank B
Exigências: H 2 e *Bunshin no Jutsu*
Custo: 3 PC por clone
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal

Este Jutsu funciona da mesma forma que o *Kage Bushin no Jutsu*, sendo diferente apenas no fato de que ele usura tinta ao invés de criar uma cópia de sombra.

Tajuu Kage Bunshin no Jutsu

Técnica dos Milhares de Clones de Sombras – Rank A (Kinjutsu)
Exigências: H 3 e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 5 PC por 100 cópias
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal

O *Tajuu Kage Bushin* funciona de maneira similar ao *Kage Bushin*, mas, ao invés de criar uma cópia, serão criadas no mínimo 100 cópias. O talento individual de cada cópia é substituída pela quantidade. A quantidade máxima que o usuário poderá convocar será igual a sua R x 100 cópias.

As cópias feitas com esse Jutsu não poderão utilizar Chakra para nada. Desta forma, são incapazes de fazer outra coisa senão atacar os adversários em bandos. Cada 20 cópias geram um bônus de +1 na FA de ataque normal do usuário contra um oponente, sendo 100 cópias a quantidade máxima que poderá atacar um único oponente por vez (bônus de +5 na FA). Cada 20 cópias ocupam um espaço circular de 2 metros de raio.

Elas são incapazes de se defender, sempre recebendo os ataques feitos contra si. Desta forma, qualquer pessoa pode atacar mais de uma cópia por ação. É possível atacar um número de cópias por turno igual a H, isso sem contar ataques múltiplos.

Cada cópia possui apenas 1 PV, o mínimo necessário para existir. Como nos *Kage Bushins*, as cópias feitas com esse Jutsu assimilarão toda experiência que cada uma obtiver e cada uma delas é perfeitamente igual ao usuário, sendo impossível distingui-lo entre as mesmas.

Tanukineiri no Jutsu

Técnica do Sono Forçado – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 2 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: toque

O shinobi usa essa técnica para forçar o estado de sono em alguém (ou a si mesmo). É preciso tocar a vítima, que terá direito a um teste de R -1 para tentar resistir.

Toomegane no Jutsu

Técnica Telescópio – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: 10 quilômetros

Com uma bola de cristal especialmente preparada, o Hokage pode ver algo que acontece fora do vilarejo de Konoha. Só pode se concentrar em uma coisa de cada vez.

Utsusemi no Jutsu

Técnica de Projeção de Vozes – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por minuto
Duração: sustentável
Alcance: longo

Usando o som, o shinobi projeta sua voz a uma grande distância, confundindo sua localização, pois a voz parece está em todos os lugares e em nenhum exatamente. Não é possível localizar o shinobi pelo som quando ele está utilizando dessa técnica.

NINJUTSUS ELEMENTAIS

Diferentemente da lista tradicional de Ninjutsus, a lista a seguir apresentará apenas os Ninjutsus feitos carregados com elementos. Estes Jutsus não possuem grandes mudanças em relação aos Ninjutsus normais no que se refere às regras. Entretanto, deve-se ficar claro que para poder possuir um Jutsu Elemental é necessário que o shinobi saiba controlar aquele elemento previamente. Tirando o elemento inicial que todo shinobi possui pré-disposição para controlar, qualquer outro elemento secundário só poderá ser obtido com a compra da Vantagem "Dominar Novo Elemento" (1 ponto cada).

Os Jutsus Elementais geralmente possuem uma efetividade mais ofensiva que de suporte ou defensiva, mas existem as suas exceções. Desta forma, encontrar-se-á diversos Jutsu a seguir que aumentarão o poder ofensivo dos usuários. Além disso, todo Jutsu Elemental deverá ser feito com a utilização de selos, pois eles requerem um maior controle do Chakra por parte do shinobi.

Doton: Dochuu Eigyo

Liberação da Terra: Projeção do Peixe Subterrâneo – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi entra embaixo da terra, subindo e descendo sempre que quiser (ação livre), e se movendo sob a mesma com seu deslocamento normal.

É possível fazer uma única ação de ataque surpresa por rodada contra uma vítima, mas isso permite que uma vítima com ação preparada possa revidar.

Doton: Doro Gaeshi

Liberação da Terra: Destruição da Lama – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. Depois de bater no chão, uma parede defensiva vai se levantar, protegendo o usuário e quem estiver atrás dela. Ao conter o ataque adversário, ela pode ser usada para esmagar o mesmo.

FD = H + A + 1d + 2.
FA = H + 2d + 2.

Doton: Doryou Dango

Liberação da Terra: Mausoléu de Terra – Rank B

Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi consegue criar uma pedra a tirando do chão, que é jogada contra o inimigo com uma enorme força.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Doton: Doryuudan

Liberação da Terra: Projéteis do Dragão da Terra – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi cria um dragão de terra que atira lama de sua boca contra o oponente. O dragão de terra não ataca e nem sai do lugar, apenas os projéteis de lama. O jutsu será feito dentro do alcance do mesmo e o dragão poderá atirar a um alcance curto.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Doton: Doryuu Heki

Liberação da Terra: Parede do Estilo da Terra – Rank B

Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. O usuário ergue um muro de pedra sólida que o defende de um ataque qualquer direto.

FD = H + A + 1d + 4.

Doton: Doryuu Jouheki

Liberação da Terra: Barreira do Estilo da Terra – Rank B

Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal

O shinobi levanta uma barreira gigante de terra, alta o suficiente para proteger um vilarejo, para se proteger de ataques. Este Jutsu afeta permanentemente o ambiente, não tem duração. Cancelar esta barreira requer a mesma quantidade de Chakra que o usuário usou para criá-la (e saber usar o Jutsu). Confere +5 na FD contra qualquer ataque. O muro possui uma dimensão de 25 x 10 x 5 metros (comprimento, altura e largura).

Os danos localizados na barreira que ultrapassarem seu FD não a farão ruir por completo, apenas a parte afetada. A área do Jutsu pode ser aumentada a vontade por parte do

shinobi, mas ele precisará repetir o Jutsu ao lado do anterior.

Doton: Doryuu Taiga

Liberação da Terra: Correnteza do Rio de Lama – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: longo
O shinobi cria um rio de lama que pode ter diversas utilidades, como paralisar algum inimigo. Se o inimigo cair no rio, ficará indefeso pelo número de rodadas que durar o Jutsu. Para tentar sair do Jutsu é preciso fazer um teste de fuga.
FA = H + PdF + 1d.

Doton Kekkai • Dorou Doumu

Barreira de Terra • Prisão de Terra – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: corpo a corpo
Batendo suas mãos no chão, o shinobi envolve seus oponentes numa cúpula de terra (perdem sua ação naquela rodada por serem surpreendidos, ou até que o usuário volte a sua ação), que possuirá 3 metros de raio e uma FD igual a H + A + 1d + 4. Após uma rodada, o shinobi coloca suas mãos nessa cúpula e absorve o Chakra de quem está dentro com um FA igual a H + 1d + 2, sem possibilidade de defesa. Essa quantidade de Chakra será tirada do total dentro da cúpula, ou seja, o dano será divido igualmente entre os que estiverem dentro do Jutsu, e alimentará o usuário, recuperando sua própria quantidade Chakra.
Se alguém preso tentar quebrar a barreira por dentro, este terá que aplicar um dano único superior em pelo menos um ponto a FD da barreira, pois a mesma começará a se regenerar automaticamente usando o Chakra que está sugando (não incluso no que o shinobi absorve para si, apenas para efeito de descrição).

Doton: Iwa Yado Kuzushi

Liberação da Terra: Destruição da Cúpula de Pedra – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo
Utilizando o poder da terra, o shinobi pode fazer com que pedras caiam do teto numa área de raio igual a 3 metros, fazendo o mesmo desmoronar e esmagando os inimigos.
FA = H + PdF + 1d + 4.

Doton: Kurogane Karada

Liberação da Terra: Corpo de Ferro – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 4 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O shinobi utiliza um poder que molda seu corpo em uma pele de minerais altamente resistentes praticamente impenetráveis a tudo, conferindo um bônus a A igual a +5.

Doton: Retsudo Tenshou

Liberação da Terra: Divisão da Palma da Terra – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo
Usando essa técnica, o shinobi pode fazer pedras caírem em cima do inimigo, sejam elas de um muro, do teto ou mesmo de outro Jutsu de terra.
FA = H + PdF + 1d + 3.

Doton: Shinjuu Zanshu no Jutsu

Liberação da Terra: Técnica da Decapitação do duplo Suicídio – Rank D
Exigências: H 1 e *Doton: Dochuu Eigyo*
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi só poderá fazer este Jutsu quando ele já estiver previamente debaixo da terra. Saindo debaixo da terra, o shinobi enfia o corpo do inimigo embaixo da terra, deixando só a cabeça dele para fora e paralisando-o. Caso não esquive do ataque, o alvo só poderá fazer um teste de F para se livrar do Jutsu no próximo turno. Se ele conseguir sair, só poderá agir no turno seguinte ao que saiu. O alvo, enquanto preso, é tratado como indefeso.

Doton: Yomi Numa

Liberação da Terra: Pântano do Submundo – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: longo
Um pântano aparece, afundando tudo o que estiver sobre sua área (raio de 12 metros). O pântano é bastante amplo e sua profundidade é igual em toda a sua dimensão (área do Jutsu). As pessoas que afundarem no pântano (falharem num teste de FD normal) deverão testar F para evitar ficarem presas. Caso não passem no teste, elas ficarão presas até a duração terminar ou serem retiradas com alguma ajuda (são tratadas como indefesas). Este Jutsu pode ser utilizado em paredes, tetos e outras superfícies onde originalmente não se poderia (ele ignora a gravidade).
Uma vez presa, é impossível sair do pântano sem ajuda, por mais forte que a pessoa seja.

Quando a duração do mesmo terminar, o pântano permanecerá, mas não tragará ninguém mais para o fundo (obviamente o pântano em lugares inusitados como em um teto irão sofrer o efeito normal da gravidade).

FA = H + 2d (não causa dano).

Fuuton: Dai Kamaitachi

Liberação do Vento: Técnica do Grande Vento Cortante – Rank A

Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Trata-se de um Jutsu que explode uma grande quantidade de Chakra para poder avassalar uma área a sua frente com ventos cortantes extremamente poderosos (área em forma de cone).

FA = H + PdF + 1d + 5.

Fuuton: Daitoppa

Liberação do Vento: Grande Quebra – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

Usando o vento, o shinobi faz com que os oponentes na área (linha) do Jutsu sejam empurrados para trás a uma distância igual ao final do alcance do Jutsu mais três metros adicionais (além de perderem sua próxima ação), e arrancará tudo que eles estiverem segurando no momento (teste de H -1 para impedir que as coisas saiam das suas mãos). Os pertences caíram próximos aos usuários, mas estes demoraram um turno para alcançá-los.

FA = H + PdF + 1d (não causa dano).

Fuuton: Mugen Sajin Daitoppa

Liberação do Vento: Grande Poeira Infinita – Rank B

Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi inala uma grande quantidade de ar, e o expulsa de uma única vez, causando dano nos oponentes afetados e ainda os empurra até o alcance final do Jutsu mais uma distância de oito metros. Possui área na forma de linha.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Fuuton: Renkuudan

Liberação do Vento: Projétil de Ar Rotatório – Rank B

Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi inala uma grande quantidade de vento e a libera de uma única vez na forma de uma esfera de vento cortante, com raio igual a 3 metros, que explode ao contato físico com qualquer coisa, cortando a tudo que toca.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Katon: Goukakyuu no Jutsu

Liberação de Fogo: Técnica da Grande Bola de Fogo – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi inspira Chakra na sua boca jogando fogo nos inimigos sob a forma de uma grande redoma de chamas com raio de 3 metros e que avança em linha reta até seu alcance final. No clã Uchiha, quando um shinobi que consegue fazer essa técnica deixa de ser considerada uma criança.

FA = H + PdF + 1d + 2.

Katon: Haisekishou

Liberação de Fogo: Cinzas Incendiárias – Rank B

Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi cria um fluxo de cinzas incendiárias de sua boca que formam uma nuvem em suspensão (com raio igual a 3 metros). Por ser uma nuvem de cinzas, o Jutsu permanece no ar por certo tempo. Quem entra ou está na área dessa nuvem é queimado sob altas temperaturas (o Jutsu ignora A dos alvos).

FA = H + 2d +2. A mesma pode ser movida ou redirecionada com um *Fuuton*.

Katon: Housenka no Jutsu

Liberação de Fogo: Técnica do Fogo Místico da Fênix – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi lança pequenas esferas flamejantes pela boca, podendo ainda colocar shurikens dentro das esferas de fogo (ação completa; ambos são lançados com a mesma ação de ataque), confundindo o oponente.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Katon: Karyuudan

Liberação de Fogo: Projéteis do Dragão de Fogo – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por projétil (até H projéteis)
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi pode incendiar qualquer projétil que ele avistar, mesmo os seus próprios (basta ser utilizado após o lançamento dos projeteis). Este Jutsu não ataca ninguém, dependendo da efetividade de outros ataques. Ele funciona mesmo com projéteis lançados por outros Jutsus (os Jutsus ficarão com dano combinado), desde que estes não sejam feitos com outros elementos diferentes do fogo. Os projéteis devem está no alcance apenas quando o Jutsu é feito.

Conferem +3 na FA dos projéteis.

Katon: Karyuu Endan

Liberação de Fogo: Projétil Inflamável do Dragão de Fogo – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi libera fogo pela boca em grande quantidade, que voa até o inimigo na forma de um dragão em chamas vermelhas.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Katon: Kasumi Enbu no Jutsu

Liberação de Fogo: Técnica da Valsa da Névoa – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi cria uma névoa inflamável de 3 metros de raio e que ficará em suspensão até algum agente externo a faça explodir. Se este agente for uma fonte de fogo comum (vela, tocha, chama qualquer do meio externo), ela explodirá causando seu próprio dano. Se o agente for outro Jutsu de fogo, os bônus de FA das duas técnicas serão somados para calcular o novo FA, mas a área da explosão ficará limitada ao da névoa.

FA = H + 2d + 4. A névoa poderá se mover para qualquer lugar por turno desde que dentro do alcance do Jutsu.

Katon: Ryuuka no Jutsu

Liberação de Fogo: Técnica do Dragão de Fogo – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: o da corda

Uma rajada de fogo que sai da boca do usuário e percorre o caminho até o oponente através de uma linha, corda ou similar. É obrigatório que a linha esteja amarrada ao oponente de alguma forma e previamente.

É impossível escapar deste Jutsu (alvo indefeso), pois alvo estará amarrado com antecedência. Após o Jutsu ter sido feito, a corda será consumida e o alvo libertado.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Katon: Zukokku

Liberação de Fogo: Dor Intensa – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

O shinobi libera uma vasta onda de fogo a partir de seu corpo e que pode destruir tudo numa grande área. O Jutsu pode causar recuo em quem usa caso a pessoa não esteja bem seguro no chão.

FA = H + PdF + 2d + 3.

Raiton: Chidori

Liberação do Trovão: Mil Pássaros – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: corpo a corpo

É uma técnica desenvolvida por Hatake Kakashi. Trata-se de um ataque muito poderoso usado à curta distância, transformando Chakra ao redor da mão do atacante. O usuário então corre aumentando o poder perfurante do Jutsu. Para a técnica ser feita, o shinobi altera a fonte do Chakra, transformando em corrente elétrica; depois, ele altera o formato, e nessa hora o poder do ataque é decidido, colocando a potência, o tamanho.

Ao criar o Jutsu, usuário deverá se mover até onde sua vítima está e fazer um teste de ataque normal. Desta forma, o Jutsu perdurará ativo na mão do usuário por dois turnos ou até ser liberado.

A vítima não terá seu valor de A na FD. Entretanto, este Jutsu abre a guarda de quem está o usando, permitindo que o alvo faça um ataque físico extra (corpo a corpo apenas) contra o usuário (o acerto deste ataque, mesmo que

mate o usuário, não cancelará o ataque do Jutsu. É como se ambos se ferissem ao mesmo tempo). A única forma de impedir este ataque extra é possuindo a Linhagem Avançada dos Uchihas, o Sharingan. Ele permite que o usuário enxergue o fluxo de Chakra do alvo e evite o contra-ataque.

FA = H + F + 2d + 1 para cada 10 metros que o usuário se deslocar para atacar a vítima (máximo de bônus igual a H do usuário).

Raiton: Gian

Liberação do Trovão: Trevas Falsas – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

O usuário libera de sua boca dois raios poderosos que partem em direção a dois alvos próximos.

FA = H + PdF + 2d + 3.

Raiton: Ikadzuchi no Kiba

Liberação do Trovão: Canino do Trovão – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi faz com que raios caiam do céu e atinjam o oponente. Deve ser usado um meio material metálico com ponta (uma espada, por exemplo), para poder convocar o raio.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Raiton: Raigeki no Yoroi

Liberação do Trovão: Armadura de Trovão – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O usuário usa eletricidade para criar uma armadura que o protege de ataques, conferindo +3 na A. Quem tocar o usuário sofrerá uma descarga elétrica que causará um dano igual a H + 2 do usuário (absorvível apenas com A).

Raiton: Raikyuu

Liberação do Trovão: Bola de Raio – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

Uma esfera de raio com raio igual a 3 metros é criada sendo depois jogada nos inimigos. Ela estraçalha com o chão aonde toca.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Raiton: Rairyuu no Tatsumaki

Liberação do Trovão: Tornado do Dragão de Raio – Rank A
Exigências: H 3
Custo: 5 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: longo

Usando o Chakra do shinobi, um dragão de raio é formado. Ele captura o oponente pela boca, levando aos céus e desaparecendo liberando uma grande descarga elétrica (ergue o alvo até o alcance do Jutsu acima do solo; aplicar dano por queda).

FA = H + PdF + 1d + 6 (apenas do Jutsu).

Suiton: Baku Suishouha

Liberação de Água: Ondas de Colisão de Água – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

É um Jutsu que libera uma imensa quantidade de água da boca do usuário cobrindo toda a área onde está (raio de 200 metros com centro no usuário). O Jutsu em si só causará dano nas vítimas quando ele é liberado, além de deixá-las indefesas (atordoamento) por três turnos caso caiam diante da primeira onda (teste de R para evitar o atordoamento).

Mesmo que não fiquem atordoados, a quantidade de água é tão grande que a vítima pega no impacto inicial perderá completamente sua próxima ação, seja ela nesta ou na próxima rodada, para poder se recompor. Está água ficará na área até escoar, infiltrar-se ou evaporar-se completamente, independendo do usuário.

FA = H + 2d + 2.

Suiton: Daibakufu no Jutsu

Liberação de Água: Técnica da Grande Cachoeira – Rank A
Exigências: H 2

Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O usuário cria uma força enorme de água que é jogada contra os oponentes. O Jutsu é criado exatamente a frente do usuário (com raio de 50 metros). A explosão de água é tão poderosa que deixa os oponentes afetados atordoados (o mesmo que indefesos; teste de R para resistir).

FA = H + 2d + 4.

Suiton: Daibakuryuu no Jutsu

Liberação de Água: Técnica da Grande Explosão – Rank A

Exigências: H 1
Custo: 4 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: longo

Esse Jutsu só pode ser feito quando o alvo está dentro ou sobre a água. O usuário cria um redemoinho onde o alvo está, onde este não causa dano. Se for pego pelo Jutsu, o alvo deverá fazer um teste de R para evitar ficar atordoado, senão será tragado para o fundo da água.

A cada turno o alvo poderá tentar subir a superfície com um teste de Natação, com -1 de redutor cumulativa pelo esforço para cada rodada além da primeira. O sucesso no teste faz com que o alvo suba a superfície e recupere seu fôlego (recupera 1 de R perdido pelo Jutsu), concedendo um teste de fuga para tentar se libertar do mesmo. Para cada rodada que o alvo ficar submerso, ele perderá -1 na sua R, causando a morte do mesmo caso chegue fique menor que zero.

FA = H + 1d + 5 (não causa dano).

Suiton: Goshokuzame

Liberação de Água: Cinco Tubarões Comedores – Rank A

Exigências: H 3
Custo: 1 PC para cada tubarão
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi coloca sua mão na água depois de fazer os selos necessários, aparecendo tubarões sedentos por sangue que atacam quem estiver na água. Só funciona quando a vítima está em água (acima ou abaixo).

FA = H + PdF + 1d + 1 para cada tubarão convocado atacando o mesmo alvo (máximo de 5 tubarões. Eles poderão atacar alvos diferentes).

Suiton: Hahonryuu

Liberação de Água: Destruição Torrencial – Rank A

Exigências: H 1
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

Esta técnica cria uma explosão de água gigante (raio de 6 metros) que parte da mão do usuário.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Suiton: Mizuame Nabara

Liberação da Água: Pântano de Água Pegajosa – Rank B

Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Usando este Jutsu, o usuário pode cuspir um fluxo de xarope extremamente pegajoso que cobre o chão e paralisa os oponentes no lugar (área de 3 metros de raio). Qualquer shinobi capaz de caminhar sobre a água pode evitar ser preso no xarope, mas precisa por Chakra nos pés antes de ser pego (Técnica do Chakra: Andar sobre a Água).

O oponente preso só poderá sair do Jutsu quando a duração do mesmo terminar (isso não impede o mesmo de fazer Jutsus, pois apenas suas pernas estão presas). Ele é tratado como indefeso enquanto estiver preso.

FA = H + PdF + 1d + 2 (não causa dano).

Suiton: Mizu Bunshin no Jutsu

Liberação da Água: Técnica do Clone da Água – Rank C

Exigências: H 2 e *Bushin no Jutsu*
Custo: 2 PC por clone
Duração: H minutos
Alcance: pessoal

O usuário cria um clone de água igual a si mesmo. Este clone será destruído com o menor dos ataques e retornará a sua forma de água. Ele tem uma maior interação com o meio que versões desta técnica mais fracas, mas estará limitado a não se afastar demais do usuário e nem poderá fazer Jutsus (alcance de até 50 metros).

A quantidade de cópias que o usuário é capaz de fazer está limitada ao seu valor de R. Cada clone será idêntico ao criador (impossível distinguir clone de real), mas terão um redor de -1 em todas as suas características e apenas 1 PV (ou seja, qualquer ataque os cancelará).

Suiton: Mizu no Muchi

Liberação da Água: Chicote de Água – Rank C

Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Um chicote é criado com água que serve para atacar ou imobilizar os adversários. A própria água da atmosfera é usada para fazer o Jutsu. O Jutsu em si só cria o chicote, para acertar o alvo é necessário um teste de ataque normal. O chicote confere +2 na FA dos ataques (alcança até 3

metros, mas ainda é tratado como ataque corpo a corpo; dano por corte).

Suiton: Mizu no Tatsumaki

Liberação da Água: Tornado de Água – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

Jutsu defensivo. O shinobi faz um grandioso tornado de água erguer-se ao seu redor (raio de 1,5 metros e 6 metros de altura), protegendo-o contra ataques ao mesmo que investe atacando os oponentes (concede +3 na FD).

Investir fisicamente contra este Jutsu é praticamente suicídio. Todos aqueles que forem atacados por este Jutsu deverão testar R para evitar ficarem indefesos (atordoados) por dois turnos.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Suiton: Mizukuri no Yaiba

Liberação da Água: Espada de Drenagem – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

É uma espada normal feita de água, condensando os vapores da atmosfera. Ela é praticamente sólida e pode cortar tão bem quanto qualquer outra espada. O Jutsu em si só cria a espada, para acertar o alvo é necessário um teste de ataque normal. Confere +2 na FA dos ataques (dano por corte).

Suiton: Mizurppa

Liberação da Água: Onda Violenta de Água – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

Com os selos certos, o shinobi libera de sua boca uma forte rajada de água que acerta um alvo.

FA = H + PdF + 1d + 3.

Suiton: Suijinheki

Liberação de Água: Parede do Acampamento de Água – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. Água sai da boca do shinobi e formando uma grande muralha vertical a sua frente, protegendo-o de ataques. Confere +4 na FD.

Suiton: Suikoudan no Jutsu

Liberação de Água: Técnica do Projétil do Tubarão – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Uma coluna de água grande e pesada se levanta e atinge o oponente com grande pressão.

FA = H + PdF + 1d + 4.

Suiton: Suirou no Jutsu

Liberação de Água: Técnica da Prisão na Água – Rank C
Exigências: H 3
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: toque

O shinobi cria uma bolha de água. Se o inimigo for pego dentro dela, ele não pode fazer nada, a não ser esperar sua morte por afogamento.

É necessário que o shinobi permaneça parado com a sua mão segurando o Jutsu, senão este se desfaz. Para evitar o afogamento, a vítima deve testar sua R por turno. Falhar uma única vez significa perder o controle da respiração, ou seja, a vítima não tem mais direito a teste, perdendo -1 em R por turno até se afogar (quando seu R ficar abaixo de zero).

Suiton: Suiryuudan no Jutsu

Liberação de Água: Técnica do Projétil do Dragão Aquático – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN

Uma coluna de água se levanta na frente do usuário, ganhando a forma de um dragão, que parte para atacar o inimigo.

FA = H + PdF + 2d + 3.

Suiton: Suishouha

Liberação de Água: Destruição e Colisão de Água – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Um grande volume de água aparece do nada e ao redor do usuário, acertando os inimigos com grande força. Afeta uma área de 6 metros.

FA = H + 2d + 3.

NINJUTSUS DE AREIA

Ninjutsus de areia são amplamente conhecidos em Suna e foram apresentados na série Naruto por meio do personagem Gaara da Areia. Até hoje só se conhece oficialmente o Gaara como manipulador da areia, o que faz todos pensarem que este é um caminho de Hijutsu (mais especificamente a fusão dos elementos Vento e Terra). Outros pensam que o elemento "Suna" nada mais é que uma variação de Doton, ou seja, o elemento da Terra. Isso se baseia no fato do Escudo de Areia do Gaara ser "aparentemente" vulnerável ao Chidori de Sasuke, o que segue a lógica do elemento mais forte e mais fraco (Eletricidade ganha de Terra).

Independentemente da forma como seja tratado no RPG em questão, os Jutsus de areia merecem um destaque especial e o Mestre deve pensar duas vezes antes de liberá-los para os jogadores. Além disso, é totalmente desaconselhado shinobis de outras vilas senão Suna o terem. Caso algum personagem de outra vila possua alguns desses Jutsus, aconselha-se que o mesmo possua a Desvantagem Má Fama (principalmente com Suna).

Gokusamaisou

Enterro da Prisão da Areia – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC
Duração: 5 turnos
Alcance: longo

O shinobi abre um buraco no chão arenoso, levando seu oponente para dezenas de metros abaixo da superfície, inutilizando qualquer movimento dele e esmagando contras rochas lá embaixo. Se o alvo for pego, ele ficará preso ao chão e começará a ser sugado para baixo. Demora dois turnos para preparar o terreno para descer o alvo e mais três para alcançar a profundidade final e finalmente aplicar o dano (total de 5 turnos de concentração). Enquanto o Jutsu estiver sendo feito, o usuário não poderá se mover ou fazer outra ação.

Este Jutsu possui dois FA. A primeira equivale para o teste de acerto e não influi em nada no dano (como se fosse uma magia de toque). Ele será igual a H + 2d + 2. A segunda FA será aplicada para determinar o dano no oponente no final do 5° turno. Como ele está no fundo do solo e sem poder se defender, ele será tratado como se estivesse indefeso. Desta forma, o usuário do Jutsu testará sua segunda FA = H + 2d (contra apenas a A da vítima na sua FD).

Após o Jutsu ter sido feito, o alvo continuará onde está. Se sobreviver, ele deverá voltar por si mesmo (teste de F difícil; é o mesmo que fazer um teste de escalada). Lembrar que ficar soterrado pode deixar o alvo sufocado (ele deve fazer um teste de R por turno ou então perderá 1 ponto na sua Característica. Se a R chegar a zero, o alvo deve fazer um teste de morte. Se ainda sobreviver, mas ficar soterrado por sua R normal em turnos adicionais, morrerá sem ar).

Ryuusa Bakuryuu

Correnteza da Cachoeira da Areia Movediça – Rank S
Exigências: H 3 e *Sabaku Kyuu*
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: área na frente do usuário com 60 metros de largura e 200 metros de comprimento

É quase igual ao *Sabaku Kyuu*, só que numa escala muito maior. Quebrando terra e pedra, o shinobi pode fazer mais areia. Depois de focar o poder, uma onda gigante cobre o campo de batalha. É impossível escapar desse Jutsu por terra, devido sua área descomunal. O dano da onda de areia será aplicado apenas uma vez (na hora do ataque), mas o alvo precisará ser bem sucedido num teste de fuga para tentar sair do soterramento (só pode testar a fuga no turno seguinte ao do ataque). Enquanto falhar, ele continuará soterrado.

FA = H + 2d + 8. Como é impossível escapar deste Jutsu, as vítimas só terão seu valor de A na FD. Enquanto ficarem soterradas, o usuário poderá usar o *Sabaku Sousou* independente da

distância do usuário para o alvo que escolher. Só é possível usar este Jutsu em uma vítima de cada vez.

Sabaku Fuyuu

Areia do Deserto Flutuante – Rank C
Exigências: H 2
Custo: 2 PC
Duração: 10 turnos
Alcance: pessoal

O shinobi pode fazer que um monte de areia flutue como se fosse uma nuvem, sustentando até 200 quilogramas. A nuvem possui o mesmo deslocamento do usuário do Jutsu, mas ela pode se mover livremente (ou seja, o usuário não gasta ação de movimento com a mesma, podendo fazer a nuvem voar o dobro do seu deslocamento por turno e ainda fazer ataques normalmente).

Sabaku Kyuu

Caixão do Deserto – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi faz com que areia levante do chão, prendendo o corpo do oponente completamente. Geralmente combinada com o *Sabaku Sousou*. O oponente não pode sair do Jutsu se for pego. O inimigo paralisado é tratado como indefeso.

FA = F + H + 1d (não causa dano).

Sabaku Rou

Prisão do Deserto – Rank A
Exigências: H 2 e *Sabaku Kyuu*
Custo: 4 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: longo

Sabaku Rou é a versão melhorada do *Sabaku Kyuu*, só que maior e com menos chance do oponente escapar. O shinobi cria uma grande esfera de areia em volta do inimigo. O inimigo paralisado é tratado como indefeso.

FA = F + H + 2d (não causa dano).

Sabaku Sousou

Funeral do Deserto – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Só pode ser usado quando o oponente está preso por um dos Jutsus de captura da areia. Quando tem o inimigo preso em sua areia, o shinobi a aperta com o seu Chakra, quebrando ossos e membros, estraçalhando o oponente. O Jutsu que o paralisar será cancelado.

FA = F + H + 1d + 6.

Sabaku Taisou

Funeral Imperial do Deserto – Rank S
Exigências: H 3 e *Sabaku Sousou*
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Bem parecido com o *Sabaku Sousou*, só que numa escala maior. Basta o oponente estar soterrado por areia que o Jutsu funcionará (o mesmo que cercado ou paralisado também). Este Jutsu afeta uma área inteira e não apenas um alvo (área de raio igual a 12 metros).

FA = F + H + 1d + 12.

Shukaku no Hoko

Alabarda do Shukaku – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Ataque Absoluto Supremo. Está é uma técnica que convoca a mais densa lança feita de areia e minerais que se pode criar. Esta arma é então arremessada contra um alvo, ou pode ser empunhada como uma arma qualquer e usada para combate.

FA = F/PdF + H + 1d + 5.

Shukaku no Tate

Escudo do Shukaku – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 4 PC
Duração: 3 turnos
Alcance: pessoal

Defesa Absoluta Suprema. Para parar um ataque, o shinobi invoca uma forma física do Shukaku para defendê-lo, só que usando areia concentrada de minerais do fundo da terra. A barreira possui uma área de 3 metros de raio e ela aparece na frente do usuário.

Concede +5 na FD. A barreira pode se mover até 10 metros por turno.

Suna Bunshin

Clone de Areia – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantâneo
Alcance: pessoal

Esse clone é usado por um shinobi que controla a areia. Ele faz uma cópia de si mesmo, onde ela sofre os impactos no lugar dele, se despedaçando depois, permitindo que ele fuja (uma espécie de *Kawarimi*). Só funciona contra ataques físicos (usando F ou PdF). Só pode criar uma cópia por vez.

Concede +3 na FD.

Suna no Muya

Casulo da Areia – Rank A
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável

Alcance: pessoal

Depois de fazer os selos necessários, uma esfera de areia fica em volta do shinobi. A esfera é altamente resistente, e um ataque investido nela pode resultar num contra-ataque (estalagmites formam-se na superfície da esfera sempre que alguém entra no alcance do Jutsu, não dá para esquivar delas).

FA = F + H + 1d + 3. Concede +3 na FD.

Suna no Yoroi

Armadura de Areia – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 5 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

Esta técnica envolve o corpo do usuário de uma fina, mas altamente densa camada de areia, protegendo-o de todo e qualquer ataque. O Jutsu cria uma crosta de areia com 15 PV, que recebe o dano ao invés do usuário. Se gasta muito Chakra para ser feita e qualquer dano feito a armadura deve ser consertado (1 PC para curar 5 PV da armadura. Só se pode curar até 5 PV por turno com ação livre, ou cura até 10 PV com uma ação completa).

Suna Shigure

Chuva de Areia – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: longo

O shinobi começa a levitar areia no ar numa área de 6 metros de raio, distraindo seus oponentes do verdadeiro ataque. Essa chuva também pode servir para transmitir Jutsus baseados em areia, levando em consideração o alcance deste Jutsu.

Para não serem distraídas, as vítimas em potencial devem fazer um teste de H -1 bem sucedido. Caso falhem, serão tratadas como indefesas para o próximo ataque que receberem de quem quer que seja.

Suna Shuriken

Shuriken de Areia – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

Usando a areia, o shinobi cria várias shurikens extremamente afiadas e que são arremessadas contra um alvo.

FA = PdF + H + 1d + 2.

NINJUTSUS MEDICOS

Ninjutsus médicos são aqueles que servem para curar as pessoas, ou mesmo feri-las dependendo da situação. Estes Jutsus são de extremo grau de dificuldade para serem aprendidos e requerem que o Shinobi aprenda primeiramente a Técnica do Chakra chamada ***Transferir Energia***, além de cobrar sempre a **Perícia Medicina**.

Para se ter noção, geralmente se demora de seis meses a 3 anos para se formar um shinobi médico com conhecimentos básicos. A medicina shinobi possui muitas utilidades, não se limitando apenas para atender as situações dentro do combate. Muitos médicos shinobis se formam unicamente para atender casos locais nos hospitais da vila, preferindo ficar fora das situações de combate.

Existe ainda uma gama imensa de aplicações da medicina shinobi dentro de outros ramos específicos, como o estudo dos mortos (arte de extrema importância para os shinobis, uma vez que o corpo de um inimigo pode guardar mistérios a cerca da sua Vila de origem ou mesmo revelar fórmulas para copiar seus poderes únicos), estudo dos venenos e antídotos (sempre novos e mais letais venenos estão sendo feitos no mundo shinobi, o que gera a necessidade de saber como combatê-los ou mesmo reproduzi-los).

Seja como for, nem todos os Jutsus médicos foram apresentados em Naruto até agora e cabe ao mestre criar alguns novos para complementar a sua história. Abaixo segue a lista dos principais Jutsus médicos já apresentados.

Obs: os requisitos citados acima são exigidos, mas não serão apresentados abaixo nas exigências para fins de participada. De qualquer forma, não esqueça que eles existem.

Chakra no Mesu

Bisturi de Chakra – Rank C
Exigências: H 4
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi concentra seu Chakra nas mãos como um todo, transformando-as numa espécie de bisturi que corta os órgãos internos da pessoa sem machucar a pele. É uma técnica que requer precisão e pode ser usada tanto para ataque como para tratar de ferimentos (fecha ferimentos automaticamente).

Concede +2 na FA (usando F; dano por corte) e +1 em testes de Medicina para tratar de ferimentos.

Chikatsu Saisei no Jutsu

Técnica da Cura da Ressurreição e da Regeneração – Rank A
Exigências: H 4
Custo: 5 PC
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal

Quatro shinobis, depois de desenharem selos no chão de uma sala espaçosa, posicionarem-se de maneira correta e colocar o Chakra preciso, fazem os selos certos e podem recuperar uma parte ferida do usuário usando um pedaço de seu cabelo. Essa recuperação é apenas regenerativa e para fazer ligações pequenas (um braço inteiro não pode ser regenerado). A ferida deve está num local onde há pele, ossos e músculos em toda a sua volta (ela pode colar membros, mas não pode fazê-los nascer).

Para o alvo ser regenerado por completo é preciso que todos os seus Pontos de Vida sejam curados. Este Jutsu cura 20 PV por hora de uso. Caso isto não seja o suficiente para regenerar o alvo por completo, o Jutsu terá que ser continuado por outros shinobis (pois ao final da duração do Jutsu o mesmo causará fadiga em quem o usou). Quando todos os PV do alvo forem recuperados, o Jutsu terminará e o alvo ficará completamente curado, mas ficará fadigado durante um dia inteiro, precisando ficar em repouso.

Dokunuki no Jutsu

Técnica da Extração de Veneno – Rank B
Exigências: H 4
Custo: 3 PC
Duração: 5 minutos
Alcance: toque

Essa técnica pode retirar qualquer vestígio de veneno de dentro do sistema circulatório da pessoa afetada. A vítima do veneno irá parar de sofrer mais danos, porém, também não irá recuperar os pontos perdidos até ser curado com um antídoto ou pelo corpo naturalmente, se possível.

O processo de extração do veneno demora um minuto para cada ponto de dano causado pelo veneno, e deve-se testar a H do usuário do Jutsu a cada minuto para efetivar a extração. Retirar o veneno do corpo de alguém é um processo doloroso e não pode ser feito todo de uma vez caso queira manter a integridade mental e física da pessoa.

Caso a duração do Jutsu termine, deve-se esperar de quinze minutos a meia hora para poder recomeçar o processo, senão a vítima perderá um ponto temporário de R por forçar a extração muitas vezes seguida (mesmo que a

Característica que esteja sendo recupera seja a própria R).

Inyu Shometsu

Recuperação Secreta da Destruição de Machucados – Rank A
Exigências: H 5
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Usando o Chakra em todo o seu corpo (geralmente acompanhado de uma pílula do soldado), o shinobi acelera a sua recuperação celular.

Cura 20 PV instantaneamente, mas bloqueia a recuperação dos PC gasto neste Jutsu durante 1 dia (por isso geralmente se usa a pílula do soldado, para que o ganho temporário de Chakra extra seja afetado pelo Jutsu, e não sua própria quantidade natural).

Ranshinshou

Colisão Mental Caótica – Rank A
Exigências: H 5
Custo: 4 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: toque

Mudando o Chakra na sua mão para um pulso de eletricidade, o shinobi pode confundir todo o sistema nervoso da pessoa atingida. Quando o oponente tentar mexer o braço direito, na verdade estará mexendo o pé esquerdo, ou seja, uma confusão total. A vítima receberá uma penalidade de -2 em todo teste que fizer relacionado as suas funções motoras (mesmo andar irá requerer um teste de H -2).

A vítima pode tentar assimilar as novas funções do seu corpo fazendo um teste de H-2, e é preciso o gasto de uma ação completa para tal. Caso seja bem sucedida no teste, além de poder agir normalmente, a duração do Jutsu diminuirá em 1 turno (caso a vítima possua a Perícia Medicina, a duração cairá em 2 turnos).

Shikon no Jutsu

Técnica da Alma Morta – Rank B
Exigências: H 4
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: toque

O shinobi pode animar o corpo de um morto, mudando sua aparência se desejar (usando um *Henge no Jutsu*) e o controlando mentalmente. O Jutsu faz o coração bater por algum tempo, para enganar outros shinobis. É preciso tocar o corpo quando se vai fazer o Jutsu, mas depois o shinobi está livre para fazer o Jutsu em outro corpo se quiser. O limite de corpos que podem ser controlados assim é igual a H do usuário (ele compartilha suas vontades com cada um dos corpos).

Ele pode manipular os corpos a sua vontade e sem dá ordens diretas (basta apenas pensar). Para isso, os corpos não podem está distantes de si por mais de 100 metros. Se um deles sair deste alcance, o Jutsu será cancelado imediatamente. Considere o corpo morto como um *Kage Bushin* para situações de combate (a diferença é que o corpo não sente dor. Entretanto, o corpo só terá a Rx2 do usuário PV).

Shousen Jutsu

Técnica Mística da Mão – Rank A
Exigências: H 4
Custo: 4 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: toque

Usando a mão (ou ambas, não importa), o shinobi pode recuperar qualquer parte ferida e de qualquer pessoa (inclusive de si mesmo). É preciso que o usuário toque quem ele deseje curar, permanecendo ambos parados enquanto o Jutsu durar.

O usuário curará 5 PV por turno de uso em alguém.

JUTSUS DE KEKKEI GENKAIS

Como já foi explicado nas Kekkei Genkais, existem técnicas únicas conhecidas apenas por membros do mesmo clã, que não podem ser ensinadas a ninguém de fora ou mesmo copiadas por outras habilidades especiais (Sharingan, por exemplo).

A seguir seguirá uma lista contendo os principais Jutsus especiais de cada clã apresentado no Anime/Mangá de Naruto. A lista estará dividia para cada clã, e não seguindo a divisão do tipo de Jutsus (entretanto cada Jutsu trará antes do seu nome sua classificação para facilitar a distinção entre eles e como usar cada um).

Mestres e jogadores têm total liberdade para criar seus próprios Jutsus únicos dos clãs que desejarem para as suas histórias, sendo bom fazer uma lista similar a esta.

Obs: fiquem atentos aos pré-requisitos cobrados por cada tipo particular de Jutsu. Ser do clã não significa que se podem adquirir estes Jutsus "a torto e direito", devendo-se além de pagar por eles possuir as Vantagens dos Jutsus.

ABURAME RYUU

Estilo do Clã Aburame

Ninjutsu: Kikaichuu no Jutsu

Técnica dos Insetos da Destruição – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: 5 turnos
Alcance: curto

Kikaichuu no Jutsu é uma técnica utilizada pelo clã Aburame. Depois de nascido, o clã oferece seus filhos para serem o ninho dos insetos em troca da utilização dos mesmos para combate. Os insetos podem ser utilizados para procurar o oponente e atacar o mesmo ou ser utilizado em outros Jutsus (vide a parte que fala sobre as Kekkei Genkais para maiores detalhes).

Usar esta técnica diretamente no combate propicia ao usuário liberar uma nuvem de insetos de seus braços que se prendem no alvo e consomem uma quantidade de Chakra igual ao que seria normalmente calculado para dano (FA = H + PdF + 1d + 1). Este Chakra sugado não vai para o usuário, sendo consumido pelos próprios insetos.

Estes insetos ficarão consumindo Chakra da vítima por cinco rodadas inteiras ou até serem retirados (é preciso o gasto de uma ação completa por ataque do usuário para retirá-los completamente do corpo do alvo). Estes insetos ignoram qualquer armadura que o alvo possua, pois eles se moveram no corpo do alvo até encontrar pele para morder e sugar o Chakra (é como se fosse um ataque de toque, só que a distância).

Ninjutsu: Mushi Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone de Insetos – Rank D
Exigências: -
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Este Jutsu funciona exatamente como um *Kawarimi no Jutsu*, mas, ao invés de utilizar algo próximo do shinobi, o mesmo utiliza insetos. Fornece para o usuário +1 na FD para escapar do ataque. Se bem sucedido, ele se moverá seu deslocamento furtivamente e se esconderá automaticamente, gerando uma dificuldade de -1 para ser rastreado.

Se o atacante acertar a cópia de insetos diretamente (com os punhos ou pés), deverá fazer um teste de H-1 para evitar ficar coberto pelos mesmos (que sugarão 1 de Chakra por turno até serem retirados).

Ninjutsu: Mushi Yose no Jutsu

Técnica da Reunião de Insetos – Rank E
Exigências: -
Custo: 1 PC por turno de convocação
Duração: uma hora
Alcance: raio de 1 quilômetro

Com essa técnica, os insetos que estiverem por perto numa boa área vão perto da mão do shinobi. Ele pode pedir para que os insetos façam qualquer coisa, exceto lutar. Para cada rodada que durar o Jutsu, mais e mais insetos serão convocados. O tempo de execução da tarefa pedida pelo shinobi não deve demorar mais que uma hora.

Ninjutsu: Mushi Kabe no Jutsu

Técnica do Muro de Insetos – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros

Jutsu defensivo. O shinobi usa seus insetos para que eles rodem em cima dele, protegendo-o de ataques. Aqueles que tocarem o muro diretamente perderão 2 PC, mesmo que ultrapassem a defesa do usuário.

Confere +2 na FD.

AKIMICHI RYUU
Estilo do Clã Akimichi

Taijutsu: Choudan Bakugeki
Bombardeio da Borboleta Bomba – Rank B
Exigências: usar a *Hyourogan vermelha*
Custo: variável
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Com a pílula *Hyourogan vermelha* do clã Akimichi, o shinobi que a ingeriu ganha um poder imenso (mas depois a morte dele é quase certa). Ao comer essa pílula, o shinobi fica 100 vezes mais forte e seu Chakra sai como se fossem asas de borboleta. O shinobi usa parte do seu poder adquirido e aplica um ataque com uma carga altamente concentrada de Chakra.

Confere na FA um bônus igual a quantidade de PC investido pelo usuário.

Taijutsu: Chou Harite
Super Palma de Mão Aberta – Rank C
Exigências: *Baika no Jutsu*
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O Akimichi irá utilizar seu *Baika no Jutsu* e rapidamente colocar Chakra nas palmas da sua mão, esmagando o inimigo com as mesmas aproveitando-se da altura. Pode ser usado imediatamente após o *Baika no Jutsu* com o gasto de uma ação completa (após o ataque ambos os Jutsus terminarão).

FA = F + H + 1d + 2.

Taijutsu: Nikudan Sensha
Tanque de Carne Humana – Rank C
Exigências: *Baika no Jutsu*
Custo: 2 pontos
Duração: variável
Alcance: depende do deslocamento do usuário

Depois de usar o *Baika no Jutsu* e virar uma espécie de bola, o shinobi sai rolando para machucar seu oponente. Qualquer ataque é inútil, já que o ataque só voltaria pela gordura, que vira uma espécie de proteção.

Confere +2 na FA e na FD quando o atacam nesta forma. Pode ser usado imediatamente após o *Baika no Jutsu* com o gasto de uma ação completa (após o ataque ambos os Jutsus terminarão). O alcance deste Jutsu é igual ao deslocamento do personagem (no primeiro turno, mesmo usando a ação completa com o *Baika no Jutsu*, o usuário ainda poderá se deslocar até o alvo).

O Jutsu ficará ativo até acertar o oponente, ou até um limite de turnos igual a R do usuário (passando disso ele ficará indefeso devido tontura durante o número de turnos que ele passou do limite).

Existe ainda uma variação deste Jutsu chamada *Nikudan Hari Sensha*, onde o shinobi apenas acrescenta kunais ao seu redor antes de começar o Jutsu, virando assim uma bola de espinhos giratória gigante. Não se trata de um Jutsu novo, apenas um acréscimo de equipamento ao Jutsu. Nesta forma o shinobi poderá escavar o solo ou subir em plataformas muito íngremes, e acrescentará 1d ao dano final do ataque (e gasta 1 PC adicional).

Ninjutsu: Baika no Jutsu
Técnica do Crescimento Múltiplo – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

É um Ninjutsu onde a pessoa aumenta o tamanho de seu corpo, podendo deixá-lo muito grande.

Ao aumentar de tamanho, as Características do usuário ficam modificadas: F+1; H-1; R+1; A+1. Seus PV aumentam com a progressão, mas seu Chakra continua o mesmo.

Ninjutsu: Bubun Baika no Jutsu
Técnica do Crescimento Múltiplo Parcial – Rank B
Exigências: H 2 e *Baika no Jutsu*
Custo: 3 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Os Akimichis conhecedores deste Jutsu são capazes de aumentar partes do corpo de forma a obter as vantagens do aumento de tamanho com menos penalidades. Este aumento de tamanho parcial garante F+2 no membro aumentado para realizar o teste que desejar. O membro ainda poderá ser usado como um escudo contra ataques, conferindo A+2 no lugar da F.

O membro poderá alcançar até 6 metros de comprimento e cobrir uma área equivalente a um escudo circular de 1,5 metros de raio.

Ninjutsu: Chou Baika no Jutsu
Técnica do Super Crescimento Múltiplo – Rank A
Exigências: H 3 e *Baika no Jutsu*
Custo: 5 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Funciona igual ao *Baika no Jutsu*, mas possui um potencial ainda maior para se crescer e alcançar proporções ainda maiores (o shinobi ficará com um tamanho colossal por algum tempo).

Ao aumentar de tamanho, o usuário deverá ser tratado como sendo da Escala ***Sugoi***. Ou seja, o usuário estará 10 vezes mais poderoso. Além disso, seu alcance de ataques corpo a corpo será maior, tendo agora 10 metros (o

usuário estará gigantesco, é lógico que seu braço vá mais longe).

Manter esta forma é algo muito cansativo e geralmente se gasta muito Chakra. Por isso é comum que se consuma a *Hyourogan amarela* antes de se fazer este Jutsu, para garantir o Chakra necessário por muito tempo.

Entretanto, como a pílula já torna o usuário da Escala ***Sugoi*** temporariamente, pode-se gerar uma dúvida quanto ao que se deve fazer. Nestes casos deve-se somar os benefícios individuais de cada um, mas a Escala de poder continua a mesma.

INUZUKA RYUU

Estilo do Clã Inuzuka

Taijutsu: Dynamic Marking

Marcação Dinâmica – Rank D
Exigências: -
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: ver descrição

Este Jutsu só pode ser aprendido pelo parceiro animal do Inuzuka. Utilizando-se de sua urina, ele demarcará uma área em todos os oponentes que atingir (raio de 3 metros ao redor do cão). Caso acerte, a urina impregnará o alvo com um forte cheiro que pode ser facilmente seguido pelo Inuzuka (+2 em testes de rastrear; rastreia automaticamente caso o shinobi possua a Especialização Rastreamento; em combate ignora o defeito cego contra as pessoas marcadas).

FA = PdF + H + 1d.

Taijutsu: Garouga

Canino do Lobo Duplo – Rank B
Exigências: *Tsuuga*
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: longo

Esta é uma das técnicas supremas do Clã Inuzuka. O shinobi e seu companheiro primeiro utilizarão o *Dynamic Marking* ou outra substância para poder localizar seu oponente pelo cheiro. Após isto, ambos irão utilizar o *Inuzuka Ryuu Chinjuu Konbi Henge* para se transformar em um enorme cachorro de duas cabeças.

Ao se completar a transformação, a criatura estará pronta para realizar o *Garouga*. A técnica é tão poderosa que ondas de choque serão criadas e são tão mortais quanto a técnica em si, devido o tamanho da criatura. O alcance das ondas de choque é de 6 metros ao redor do ataque.

FA = F + H + 1d + 6.

Taijutsu: Gatsuuga

Canino Perfurador Duplo – Rank C
Exigências: *Tsuuga*
Custo: 1 ponto do usuário e do cão
Duração: instantânea
Alcance: longo

Gatsuga é uma das técnicas supremas do estilo de luta *Jushin Bushin* (é o estilo do homem fera dos Inuzuka). É uma forma aprimorada do *Tsuuga*. Para fazer este Jutsu, o dono e o animal deverão atacar ao mesmo tempo usando este Jutsu.

FA = F + H + 1d + 4 (usado em conjunto com a Vantagem Parceiro).

Taijutsu: Tsuuga

Canino Perfurador – Rank D
Exigências: -
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: curto

O Inuzuka irá começar a girar e se jogar em direção a seu oponente. Aproveitando-se, deste modo, de sua grande velocidade, o Inuzuka consegue atacar os inimigos de todos os ângulos se tornando um verdadeiro moedor de carne.

FA = F + H + 1d + 2.

Ninjutsu: Inuzuka Ryuu Chinjuu Konbi Henge: Soutou Rou

Transformação do Estilo da Besta Rara Inuzuka: Lobo de Duas Cabeças – Rank B
Exigências: H 2
Custo: 3 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Esta técnica é um dos Ninjutsus supremos do clã Inuzuka. Ela fundirá a mascote e o dono através de um *Henge* combinado, transformando ambos em um mítico cachorro imenso e de duas cabeças (ambos devem está lado a lado na hora da transformação).

Na hora da transformação deve-se levar em consideração o uso da Vantagem Parceiro, ou seja, a forma de cão de duas cabeças terá os maiores valores de Características entre o cão e o usuário. Quando transformado, o novo ser será tratado como sendo da Escala ***Sugoi***.

A transformação irá durar no máximo uma quantidade de turnos igual ao valor normal de R do shinobi.

Ninjutsu: Juujin Bunshin

Clone do Homem Fera – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 2 PC
Duração: até cancelar
Alcance: pessoal

É uma técnica utilizada pelo clã Inuzuka. O shinobi fornecerá uma pílula do soldado ao seu cão que aumentará o fôlego e a resistência do animal (não é obrigatório). Logo após, o shinobi o transformará em uma copia exata de si. Desta forma, o animal poderá imitar e realizar quaisquer

técnicas do clã Inuzuka que o dono também possua.

No caso do Inuzuka, o mesmo poderá utilizar a técnica para se transformar numa copia exata de seu companheiro animal, ganhando as vantagens óbvias como faro e audição apurada. As Características do animal não mudarão, apenas a sua aparência.

Ninjutsu: Shikyaku no Jutsu

Criatura de Quatro Patas – Rank D
Exigências: H 1
Custo: 1 PC por H turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Esta técnica permite o Inuzuka ganhar mais atributos caninos, tornando-se extremamente mais ágil e rápido. Confere +1 em H enquanto o Jutsu durar.

KAGUYA RYUU

Estilo do Clã Kaguya

Taijutsu: Sawarabi no Mai

Dança das Jovens Samambaias – Rank S
Exigências: -
Custo: 5 pontos
Duração: permanente
Alcance: longo

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Após concentrar uma grande quantidade de Chakra no seu corpo, o shinobi cria uma floresta de ossos que atacam todos dentro da área do Jutsu (área de até 25 hectares quadrados).

Unindo seu corpo a essa floresta, o shinobi pode aparecer e desaparecer em que osso desejar, sempre efetuando ataques surpresas. A floresta permanece no lugar onde foi criada mesmo se o shinobi que a conjurou tenha morrido no combate.

A floresta cresce de forma desordenada, o que poderá ocasionar o aprisionamento entre sua estrutura de quem estiver na área. A floresta tenta agarrar quem estiver dentro da área com uma FA igual a F + H + 1d + 4 do usuário (não causa dano; teste apenas para agarrar).

Taijutsu: Teshi Sendan

Balas Perfuradoras dos Dedos – Rank D
Exigências: -
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: curto

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele atira os ossos dos dez dedos como se fossem balas de um revólver podendo atingir até 2 oponentes.

FA = PdF + H + 1d + 2.

Taijutsu: Tessenka no Mai

Dança do Clematis – Rank A
Exigências: -
Custo: 2 PV
Duração: 2 turnos
Alcance: curto

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele retira sua coluna vertebral (*Tessenka no Mai • Tsuru* – Dança do Clematis • Cipó) e realiza uma ação de agarrar. O teste de agarrar será feito com PdF + H + 1d + 4 (gasta um turno, não causa dano).

Caso consiga acertar o oponente, ele poderá realizar a *Tessenka no Mai • Hana* – Dança do Clematis • Flor – e com isso acertar o oponente que será solto após o golpe (o ataque será feito com o oponente indefeso).

A “flor” do ataque é uma espécie de broca feita de ossos que ocupará todo o braço do shinobi. Esta broca terá um FA = F + H + 1d + 5 (dano por corte; corpo a corpo). Os ossos criados irão se desmanchar após o Jutsu.

Se o usuário desejar, ele poderá fazer este Taijutsu apenas para criar a broca, poupando 1 PV. Caso ele queira criar a broca por tempo indeterminado (até ele reabsorver a mesma ou deixar ela se desmanchar), o shinobi deverá gastar 2 PC extras (dura até o final do combate).

Taijutsu: Tsubaki no Mai

Dança da Camélia – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele retira o osso do braço (braço e antebraço) para virar uma espada

extremamente afiada com durabilidade melhor que a do aço. As regras sobre a espada podem ser encontradas na descrição do clã no Tomo 1.

Com a espada criada, o usuário fará uma seqüência de técnicas e movimentos que confundirão o oponente, aumentando a precisão dos ataques do usuário.

FA = F + H + 1d + 2.

Taijutsu: Yanagi no Mai

Dança dos Salgueiros – Rank C
Exigências: -
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: curto

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. O shinobi estica rapidamente dois ossos, um de cada palma da mão, e os usa como lanças.

FA = F + H + 1d + 3.

NARA RYUU

Estilo do Clã Nara

Ninjutsu: Kage Kubi Shibari no Jutsu

Técnica do Enforcamento da Sombra – Rank B
Exigências: H 2 e *Kage Mane no Jutsu*
Custo: 3 PC por 2 x H turnos
Duração: sustentável
Alcance: 20 metros

O shinobi primeiro usará o *Kage Mane no Jutsu* para prender sua vitima e, em seguida, uma mão de sombra do *Kage Kubi Shibari* irá se estender da sombra subindo até o pescoço, onde enforcará as suas vitimas até a morte se necessário.

Ao se atingir a vitima com esta técnica (não requer teste de acerto, pois o alvo já está imobilizado pelo *Kage Mane*), a mesma estará automaticamente a um passo de ser enforcada. Para escapar, ela precisará fazer um teste de Esquiva, isso se puder fazer o teste. Se bem sucedida, a vítima começará lentamente a tirar a mão de seu pescoço. Caso falhe, ela receberá -1 na sua R como dano por asfixia e estrangulamento. Se sua R chegar a zero, a vítima desmaiará e qualquer dano que receba além causará a sua morte.

São necessários três sucessos para se livrar do jutsu completamente, e cada falha cancela um dos sucessos acumulados até ali. O usuário só poderá infligir dano caso a vitima possua zero sucessos acumulados.

Ninjutsu: Kage Mane no Jutsu

Técnica da Imitação das Sombras – Rank C
Exigências: H 1
Custo: 2 PC por 2 x H turnos
Duração: sustentável
Alcance: 20 metros

Kage Mane no Jutsu é uma técnica desenvolvida pelo clã Nara. Sua função original era atrasar qualquer perseguidor. Após realizar selos, a sombra do Nara irá se estender até a sombra de seu oponente. Ao atingir a mesma, o oponente será paralisado e irá imitar todo e qualquer movimento feito pelo Nara, mesmo que este movimento seja algo virtualmente impossível para o corpo do mesmo (o que pode causar danos).

Uma vez pego pelo *Kage Mane*, a vítima só terá chances de escapar do Jutsu caso possua uma H maior que a do Nara, precisando ser bem sucedido em três testes de Esquiva. Cada teste só pode ser feito uma única vez por turno. Para cada falha, a vítima perderá um sucesso acumulado até então. O usuário só poderá manipular a vítima livremente caso a mesma não possua nenhum sucesso acumulado.

O *Kage Mane* possui regras complexas de uso. A sombra do usuário só poderá se esticar até 20 metros saindo de si. Entretanto, qualquer sombra que exista no ambiente funciona como um compensador de distâncias, ou seja, a sombra do usuário poderá passar por ela e somar o seu alcance final a largura da sombra ambiente. Da mesma forma, o usuário poderá aumentar instantaneamente o comprimento da sua sombra usando bombas de luz para pegar vítimas mais distantes. Após o efeito da bomba acabar e as sombras se conectarem, o usuário e a vítima serão obrigadas a se aproximar caso estejam distantes por mais de 20 metros.

FA = PdF + H + 1d + 2 (não causa dano).

Ninjutsu: Kage Mane Shuriken no Jutsu

Técnica da Imitação da Sombra da Shuriken – Rank A
Exigências: H 2 e *Kage Mane no Jutsu*
Custo: 4 PC
Duração: até uma hora
Alcance: longo

O *Kage Mane Shuriken no Jutsu* funciona da mesma maneira que o *Kage Mane no Jutsu* com a única diferença que o Jutsu é incorporado a uma arma especial capaz de absorver as características do Jutsu. Para acertar o Jutsu é preciso ser bem sucedido num teste de ataque à distância (FA = PdF + H + 1d).

Na primeira vez que o oponente for se defender deste Jutsu, o mesmo será tratado como indefeso, pois o Nara estará mirando na sombra e não em seu corpo, sendo que a vitima não conseguirá perceber isto até ser tarde demais. Após ser presa pela arma, ela servirá como uma âncora, sendo impossível de se livrar dela sem ajuda externa.

Ninjutsu: Kage Nui

Costura da Sombra – Rank A
Exigências: H 2

Custo: 2 PC por H turnos e por tentáculo
Duração: sustentável
Alcance: longo

Kage Nui consiste em uma técnica onde a sombra do usuário pode se tornar um ou vários tentáculos de sombra sólida. Tais tentáculos podem perfurar ou enroscar os oponentes da maneira como o shinobi achar necessário.

Caso seja apenas um tentáculo, o ataque é feito normalmente (FA igual a PdF + H + 1d). Caso sejam usados vários, cada tentáculo além do primeiro acrescenta +1 no na FA quando mirados na mesma vítima. Se mirados em vítimas diferentes, cada tentáculo terá seu FA normal. Os tentáculos ficarão atacando enquanto o Jutsu durar e seguiram as ordens do shinobi mentalmente, mas o mesmo não poderá se concentrar em outro Jutsu que não este.

O Nara poderá sacrificar o ataque em troca de agarrar uma ou mais vítimas com seus tentáculos. Caso seja capturada, a vítima precisara realizar um teste de F-1 para escapar (apenas no turno seguinte após ser preso).

Ninjutsu: Kage Yose no Jutsu

Técnica da União da Sombra – Rank B
Exigências: H 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros

Esta simples técnica é uma variação mais fácil do *Kage Nui*. Ela consiste em utilizar os tentáculos de sombra para que agarrem objetos e o coloquem ou joguem contra o oponente. Fios, tarjas explosivas, pedras, moveis… Tudo que estiver dentro da F do Nara será possível de ser carregado e jogado.

O shinobi poderá agarrar todos os objetos dentro da área de influência do Jutsu e arremessá-los todos de uma vez contra o alvo. O FA do ataque será único para todos os objetos arremessados, sendo igual a PdF + H + 1d + 3. Caso haja objetos que causem grande dano, como explosivos ou armas, seu bônus na FA deverá ser somado ao do ataque do Jutsu. O shinobi poderá lançar este Jutsu após usar um *Kage Mane*, impedindo que a vítima fuja da morte certa.

UCHIHA RYUU

Estilo do Clã Uchiha

Genjutsu: Magen: Kyouten Chiten

Ilusão Demoníaca: Espelho da Mudança do Céu e da Terra – Rank B
Exigências: H 2 e *Sharingan*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: visão

Este Genjutsu possuído apenas pelos Uchihas deflete qualquer Genjutsu Rank B ou inferior de volta para o inimigo (o inimigo terá que se defender de seu próprio Genjutsu de acordo com as dificuldades por ele impostas).

Genjutsu: Tsukuyomi

Técnica do Deus da Lua – Rank S
Exigências: H 3 e *Mangekyou Sharingan*
Custo: 5 PC
Duração: até 5 turnos
Alcance: visão

Este Genjutsu só pode ser usado por detentores do *Mangekyou Sharingan* e possui um efeito terrível. Todo alvo que olhar nos olhos do usuário poderá ser pego pela técnica, sem direito algum a defesa. Ela consiste em trazer a mente da vitima para um mundo totalmente controlado pelo shinobi que usou a técnica, e lá torturar a consciência da pessoa em níveis absurdos, destroçando toda a sua mente. O usuário poderá ainda apenas conversar com a sua vítima, tendo um local único para tal e todo o tempo que desejar. Cada segundo no mundo real de aplicação da técnica equivale a um dia no mundo alternativo criado, podendo a ilusão perdurar por até 72 horas (3 dias).

Caso decida infligir dano a vitima, a mesma deverá rolar um teste de R para cada “24 horas” de tortura ou sucumbir à inconsciência quando voltar ao mundo real. Caso tenha sucesso em todos os testes a vítima não será afetada permanentemente, mas ficará inconsciente por um número de dias igual ao que ela passou presa ao Jutsu. Para cada teste que ela falhe, aplique os efeitos apresentados a seguir.

- Inconsciência (1 falha): a vítima ficará inconsciente por uma semana ou menos se for tratada.

- Coma (2 falhas): a vítima ficará em coma durante 3 meses ou mais se não for tratada.
- Estado vegetativo (3 falhas): a vítima terá sua consciência irreversivelmente destroçada, nunca mais tornado a si mesmo com tratamentos médicos.

A única forma de escapar deste Jutsu é não olhar para os olhos do usuário enquanto a técnica estiver ativa, o que dura algo próximo de 5 turnos. Para tal, as vítimas em potencial deverão lutar com se estivessem cegas (apenas contra o usuário do Jutsu). Este poder só afeta uma única vítima por uso, mas poderá ser quem o shinobi desejar (ou quem o olhar primeiro).

Se a vítima possui o Sharingan e o estiver usando quando receber este Jutsu, a mesma só ficará no máximo em coma e sua recuperação será mais acelerada, podendo acordar rapidamente com os devidos tratamentos médicos.

Ninjutsu: Amaterasu

Técnica do Deus Sol – Rank S
Exigências: H 3 e *Mangekyou Sharingan*
Custo: 5 PC
Duração: variável
Alcance: visão

Este Doujutsu só pode ser utilizado pelos Uchihas que possuem o *Mangekyou Sharingan*. Esta técnica é o ápice das técnicas de fogo, elemento símbolo dos Uchiha.

O *Amaterasu* é uma técnica que lançara dos seus olhos um jato de fogo negro que desintegrará tudo a sua frente e tal fogo continuará a queimar por um tempo mesmo quando o combustível natural do ambiente já tiver sumido. Logo, se uma casa pegar fogo devido ao *Amaratesu*, apenas 20 turnos depois que toda a madeira tiver sido consumida é que o fogo irá se apagar. Por causa dessa característica única, dizem que este fogo queima durante 7 dias inteiros!

Tal técnica é perigosa, pois inflamará roupas e equipamentos grudando neles como se fosse um óleo pegajoso. É necessário passar num teste de H para retirar o fogo de sua pele e roupas (ou as jogar fora), caso contrário o Jutsu ficará dando dano continuamente na sua vítima.

O usuário do Jutsu poderá cancelar o mesmo quando quiser, mas precisará se concentrar durante um turno para fazê-lo. O Jutsu poderá afetar uma área com até 3 metros de raio (caso queira afetar o ambiente), ou apenas um único alvo. O fogo do Jutsu não se alastra, queimando no mesmo local por tempo indeterminado.

FA = PdF + H + 1d + 12.

Ninjutsu: Sharingan Soufuusha Sannotachi

Rodamoinho de Lâminas Triplas do Sharingan – Rank C
Exigências: *Sharingan*
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: curto

O Uchiha lançará três shurikens com fios em direção ao inimigo e, utilizando-se de seu Sharingan, advinha a posição do inimigo para enrolar e prender o mesmo (inimigo ficará preso pelos fios).

FA = PdF + H + 1d + 5 (não causa dano).

YAMANAKA RYUU

Estilo do Clã Yamanaka

Ninjutsu: Shinranshin no Jutsu

Técnica do Desarranjo Mental – Rank B
Exigências: H 3
Custo: 3 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: visão

Com esta técnica o shinobi é capaz de controlar mentalmente o corpo da vitima (inclusive de animais), fazendo com que ela faça tudo que o shinobi deseje. Entretanto, apenas ataques normais são possíveis, pois o não se consegue controlar o Chakra inimigo totalmente.

O inimigo consegue ainda manter sua consciência e percebe imediatamente que não está mais controlando o próprio corpo, o que permite ao mesmo fazer qualquer ação mental normalmente. Entretanto, sua H será mudada para a do usuário do Jutsu, pois ele quem estará controlando suas funções motoras.

FA = PdF + H + 2d. A vítima precisará passar em um teste de H-1 para entender como a técnica funciona e assim tentar evitar a mesma (senão será tratada como indefesa). Pessoas já afetadas três ou mais vezes pela técnica, e pessoas que já conhecem a mesma podem tentar resistir normalmente. Para se livrar do Jutsu quando pego é preciso um teste de R-1 por turno (somente no turno após ter sido pego em diante).

Entretanto, os efeitos de controle desta técnica não se limitam apenas a controlar a vítima como uma marionete. O usuário poderá também causar dano na vítima, fazendo-a pular de um penhasco ou mesmo fazendo com quê todas as suas funções motoras cessem, inclusive as internas (como parar o coração, o que mataria a vítima instantaneamente). Para realizar estes tipos de manobras danosas contra a vítima, o usuário terá que ser bem sucedido num teste de H e torcer para que a vítima falhe num teste de R. Caso seja bem sucedido na tentativa, a vítima não poderá fazer nada a respeito e apenas assistir o pior acontecer consigo mesma.

Ninjutsu: Shintenshin no Jutsu

Técnica da Troca de Corpo e Mente – Rank C
Exigências: H 2
Custo: 2 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: longo

O shinobi atira sua mente contra uma vítima em linha reta (FA = PdF + H + 1d +1). Se acertar alguém, ele toma o controle do corpo dessa pessoa, perdendo o controle do seu próprio. Se errar, demorará um turno até voltar para o seu corpo, deixando o mesmo desprotegido. Desta forma, é muito comum primeiro imobilizar a vítima antes de usar a técnica. Pode ser feito em pessoas ou animais, não importa. A mente poderá se afastar do corpo até por 5 quilômetros e retornará em um turno de onde estiver.

A pessoa pode fazer o que quiser com o corpo dominado (exceto Jutsus que pertençam a vítima), mas qualquer machucado que o corpo roubado sofrer o original do shinobi sofrerá junto (inclusive gasto de Chakra).

Existem apenas duas maneiras de se libertar de tal técnica:

- Através de alguma motivação externa que estimule a consciência da vitima, um incentivo sincero ou algo importante do passado da vitima (só válido a cada 10 minutos).
- Ser pelo menos a terceira vez que a vitima é atingida pela técnica, podendo tentar se libertar na segundo rodada (caso falhe, de 10 em 10 minutos pode-se tentar novamente).

Para tentar se libertar, a vítima entrará em uma batalha mental contra o usuário da técnica. Esta batalha irá demorar apenas um turno. São cinco testes de R onde a vitima deverá vencer três para se livrar do controle mental. Caso obtenha sucesso, o Yamanaka é obrigado a voltar ao corpo.

HIJUTSUS

Os Hijutsus (todos Ninjutsus) são Kekkei Genkais obtidas a partir da fusão de dois elementos entre os cinco principais. A quantidade de Hijutsus é diversa e poucos clãs podem controlá-los. Entretanto, se dois clãs estiverem ligados pelo sangue de alguma forma, nada impede que ambos possam controlar o mesmo elemento.

A seguir segue uma lista contendo os Hijutsus que já foram apresentados no Anime/mangá de Naruto. Para poder ter um Jutsu da lista abaixo é preciso antes comprar a Vantagem *Hijutsu* (*Kekkei Genkai)* para o elemento correspondente. É impossível para uma pessoa ter mais de um Hijutsu. Muitos outros podem ser criados pelo mestre e jogadores a vontade, desde que devidamente compatíveis com a realidade de jogo.

Obs: muitos Jutsus baseados no elemento gelo que serão listados aqui só apareceram no primeiro filme do Naruto. Eu os coloquei nessa lista para dá volume a mesma e mais opções de Jutsus aos possíveis usuários.

Hyouton: Haryuu Muuko

Liberação do Gelo: Puma da Neve – Rank C
Exigências: H 1 e *Hijutsu*
Custo: 2 PC por puma
Duração: instantânea
Alcance: curto

O shinobi convoca um puma de neve para bater no oponente. Desfaz-se ao atacar. O Jutsu permite conjurar mais de um puma (aumentando a quantidade de alvos).

FA = PdF + H + 1d + 2.

Hyouton: Hyouro no Jutsu

Liberação de Gelo: Técnica da Prisão do Gelo – Rank B
Exigências: 2 e *Hijutsu*
Custo: 3 PC por H turnos (após capturar o alvo)
Duração: sustentável
Alcance: longo

O shinobi toca o chão, fazendo ergue-se blocos de gelo que congelam o que os tocar (tempo de congelamento igual à quantidade de turnos que durar o Jutsu), paralisando a vítima. O Jutsu perseguirá sozinho o alvo por até três turnos, deixando o usuário livre para fazer qualquer outra ação.

FA = PdF + H + 1d.

Hyoton: Itsukaku Hakuegei

Liberação do Gelo: Baleia Branca de Um Chifre – Rank A
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi cria uma baleia branca de gelo enorme que se joga sobre uma área grandiosa, destroçando tudo nela (área igual a um retângulo de 40 por 10 metros). Deverá haver uma fonte de água grande da qual se possa criar a baleia (o Mestre não precisa cobrar isto, a não ser que ele seja bem malvado e exigente).

FA = PdF + H + 1d + 4.

Hyouton: Kokuryuu Boufuusetsu

Liberação do Gelo: Tempestade Dragão Negro – Rank A
Exigências: H 1 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi conjura um dragão negro, que surgi de trás do usuário e se direciona ao inimigo, machucando-o.

FA = PdF + H + 1d + 5.

Hyouton: Makyou Hyoushou

Liberação do Gelo: Espelhos Demoníacos de Cristal de Gelo – Rank S
Exigências: H 3 e *Hijutsu*
Custo: 5 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros

Essa é a técnica mais temível dos clãs que dominam a linhagem avançada do Gelo. O shinobi utiliza a atmosfera, ou água próxima, condensando-a e criando vários espelhos, formando uma sala com 3 metros de raio. O shinobi entra num dos espelhos e confunde o inimigo, fazendo com que cada espelho tenha a imagem do shinobi. O usuário então sai de um dos espelhos, movendo-se tão rapidamente que é praticamente impossível de distingui-lo, dando a impressão que vários do mesmo shinobi estão atacando, enquanto que apenas um ataca. Os ataques poderão ser com qualquer método e ainda assim ficará impossível distinguir de onde vêm os mesmos (só não pode ser combinado com outros Jutsus ofensivos).

FA = H + 2d + 6 (não causa dano; apenas para prender os oponentes no Jutsu). Os oponentes só poderão escapar antes do Jutsu ter sido completado. Caso fiquem presos na arapuca, eles ficam confusos e presos até o Jutsu terminar. Eles só podem evitar os ataques por puro instinto, pois é impossível dizer de onde virá o próximo ataque (eles serão tratados como se estivessem

indefesos). É impossível contra-atacar, a não ser que o oponente iguale ou supere a velocidade do usuário do Jutsu, ou seja, acerte um ataque nele. O usuário do Jutsu terá um ganho de +6 na sua FD para evitar os ataques de quem estiver dentro do espelho (é impossível acertar o usuário do Jutsu pelo lado de fora, pois os espelhos servem de proteção. O máximo que um oponente do lado de fora conseguirá é destruir um dos espelhos).

Os espelhos podem ser quebrados caso atacados diretamente, seja por dentro do Jutsu ou por fora do mesmo, desde que o dano infligido ultrapasse os seus PV de uma única vez (só destrói um espelho). Se destruir um espelho, o oponente poderá escapar com um teste de fuga normal. Cada espelho possui 20 PV e 3 de A para absorver o dano causado (FD = 1d + 3). Ele se regenerará instantaneamente após ser atacado.

Hyouton: Rouga Nadare no Jutsu

Liberação do Gelo: Técnica de Avalanche do Canino do Lobo – Rank B
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

Uma avalanche cai, e os pedaços de neve viram lobos de neve que atropelam os oponentes (afetam uma área de 12 metros de raio). Só funciona em montanhas ou regiões nevadas.

FA = PdF + H + 1d + 4.

Hyouton: Sensatsu Suishou

Liberação do Gelo: Morte por Mil Agulhas Voadoras de Água – Rank B
Exigências: H 1 e *Hijutsu*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Jutsu Defensivo. O shinobi cria agulhas de gelo que atravessam e ferem o oponente. O alvo deverá está próximo do shinobi quando ele fizer o Jutsu. Muitas vezes se paralisa previamente o alvo para poder se fazer está técnica. Este Jutsu ainda pode ser usado defensivamente, como uma espécie de contra-ataque, cancelando o ataque do oponente e atacando-o como se estivesse indefeso.

FA = PdF + H + 1d + 3.

Hyouton: Souryuu Boufuusetsu

Tempestade de Neve do Dragão Gêmeo – Rank S
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 5 PC
Duração: sustentável
Alcance: curto

O shinobi usa seus braços para criar dois dragões negros, que se esticam e atacam com poderosas mordidas o oponente (o usuário passa a fazer dois ataques por turno, mesmo sem possuir a Vantagem).

Os dragões não saíram dos braços do shinobi e ficaram onde estão até o Jutsu acabar ou ser cancelado. Não é possível fazer outro Jutsu enquanto este esteja ativo.

FA = F + H + 1d + 5.

Hyouton: Tsubame Fubuki

Liberação do Gelo: Adagas de Gelo – Rank C
Exigências: H 1 e *Hijutsu*
Custo: 2 PC por adaga
Duração: instantânea
Alcance: longo

Adagas com três lâminas de gelo são criadas, e elas voam rapidamente na direção do inimigo, causando um bom dano. O usuário poderá criar mais adagas para acertar mais alvos.

FA = PdF + H + 1d + 2.

Mokuton: Daijurin no Jutsu

Liberação de Madeira: Técnica da Grande Floresta – Rank A
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: longo

O shinobi estica a partir de um dos seus braços várias estacas de madeiras que partem em busca de perfurar um alvo. Elas podem alcançar grandes distâncias.

FA = PdF + H + 1d + 5.

Mokuton: Jukai Kotan

Liberação de Madeira: Nascimento da Floresta Densa – Rank S
Exigências: H 3 e *Hijutsu*
Custo: 5 PC
Duração: permanente
Alcance: raio com até 200 metros

Essa técnica foi desenvolvida pelo Primeiro Hokage de Konoha. O shinobi invoca uma floresta gigante, prendendo seus inimigos dentro dela. As árvores crescem num tamanho absurdo. Elas ficarão permanentemente no local onde foram convocadas, mas os alvos atingidos ficarão 5 turnos presos, completamente indefesos (não poderão testar nada para escapar, devendo ser ajudados).

FA = H + 2d + 6 (teste apenas para prender os alvos dentro da área; não causa dano). Confere uma penalidade de -2 na FD dos oponentes que ficarem dentro da área do Jutsu.

Mokuton: Moku Bunshin no Jutsu

Liberação da Madeira: Técnica do Clone de Madeira – Rank A
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

O shinobi cria um clone de pura madeira, que poderá andar e usar Jutsus. O clone terá 10 PV e 2 de A. O shinobi só pode controlar um por vez. No mais, ele é idêntico a um *Kage Bushin*.

Mokuton: Moku Shouheki no Jutsu

Liberação da Madeira: Barreira Grilhões de Madeira – Rank B
Exigências: H 1 e *Hijutsu*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Usando sua madeira, o shinobi cria uma defesa esférica que o protege de ataques e explosões (a área do Jutsu permite proteger até 6 pessoas além do usuário).

Confere +4 na FD.

Mokuton Henge

Transformação do Elemento da Madeira – Rank C
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 2 PC por H minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Esta técnica utilizará o elemento da madeira para produzir uma casca que envolverá o usuário e assumirá a forma da pessoa que se deseja transformar. Funciona como o Jutsu de mesmo nome, mas tem uma pequena finalidade defensiva fornecida pela maneira.

Confere +2 na FD.

Mokuton: Shichuuka no Jutsu

Liberação da Madeira: Técnica da Casa de Quatro Pilares – Rank B
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal

Usando sua madeira, o shinobi cria uma casa (nada muito confortável, mas que pode abrigar até vinte pessoas). Considerem que a casa tem dois andares, alguns cômodos amplos e uma área plana de algo próximo a 450 metros quadrados (somando os dois andares). Tem a resistência de uma casa normal. Pode ser cancelada quando o criador desejar ou ele poderá deixá-la no local permanentemente.

Mokuton: Shichuurou no Jutsu

Liberação da Madeira: Técnica da Prisão de Quatro Pilares – Rank B
Exigências: H 2 e *Hijutsu*
Custo: 4 PC
Duração: permanente
Alcance: longo

Usando sua da madeira, o shinobi cria uma prisão resistente que pode abrigar diversos inimigos, ou aliados exaltados (apenas prende os alvos, não paralisa ninguém). Só tombará se toda a sua resistência for destruída. A prisão possui 40 PV e 4 de A. O usuário poderá investir 1 PC por turno para curar completamente os PV da prisão.